• SETTLERS 3 • HALF-LIFE • NBA LIVE '99 • BLACKSTONE CHRONICLES
• HERETIC 2 • RAILROAD TYCOON 2 • RING • CHESSMASTER 6000

ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 102 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1999 1.700 ΔΡΧ.

ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ

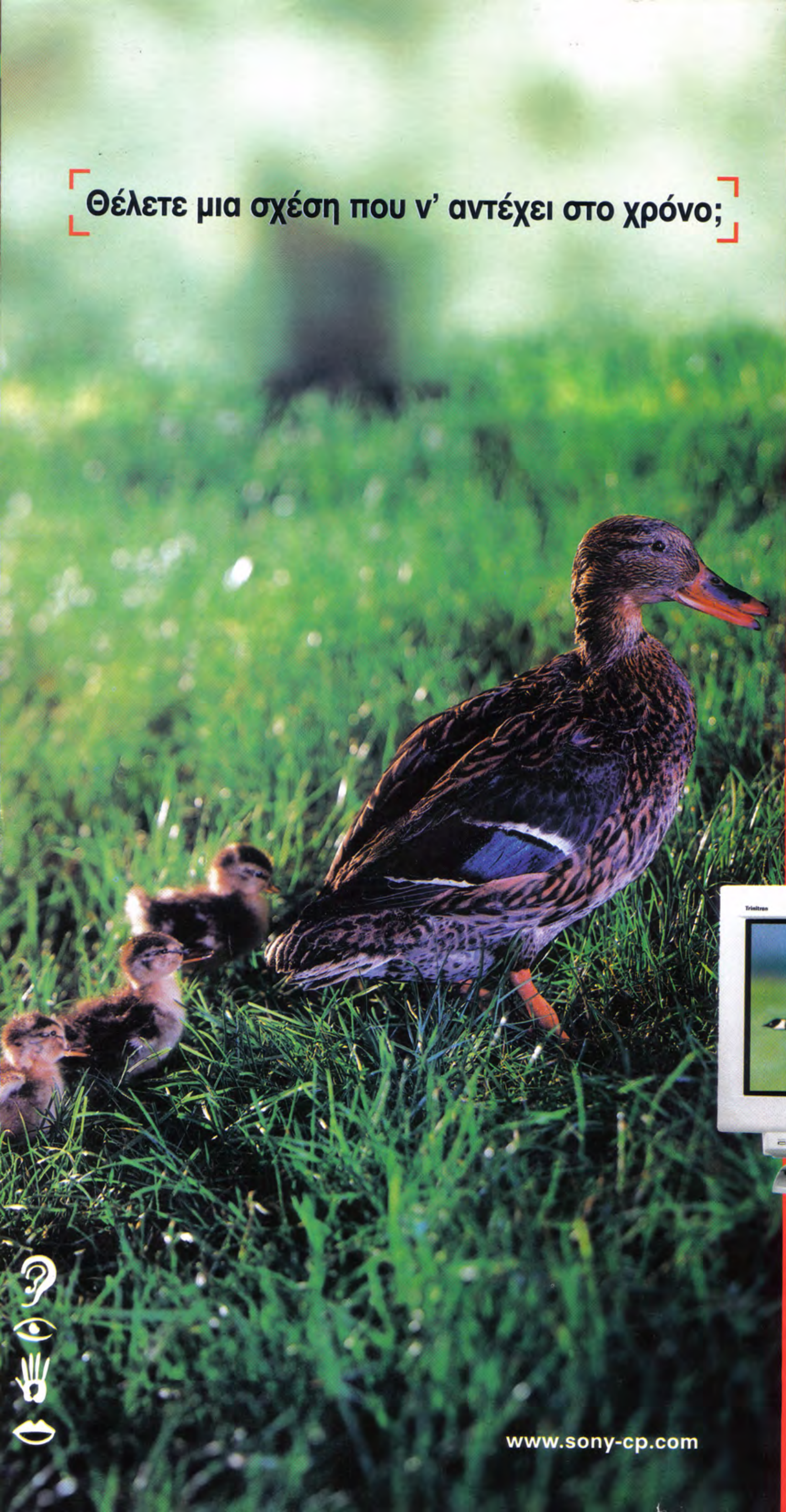


FIFA 99
Υποκλιθείτε στο βασιλιά των σπορ!

1999 Η χρονιά των Games

TOMB RAIDER 3
Ποιος μπορεί να αντισταθεί στη Lara;

KING'S QUEST 8 MASK OF ETERNITY
Μια νέα εποχή στα Adventure games



SONY

Η Sony βρίσκεται σχεδόν σε κάθε σπίτι με μια τηλεόραση Trinitron®, ένα Walkman® ή ένα Discman®.
Και αυτό γιατί το όνομα Sony σημαίνει τεχνολογική πρωτοπορία, ποιότητα και μεγάλη διάρκεια ζωής. Είναι λοιπόν απόλυτα φυσικό να εμπιστεύεστε μια οθόνη Sony και για τον υπολογιστή σας. Άλλωστε, ξέρετε ότι όσα χρόνια κι αν περάσουν, εσείς θα μπορείτε πάντα να λέτε: Είναι Sony.

Αγοράστε την.



CPD 100 GST
- Resolution: μέχρι 1280 x 1024
- Ενσωματωμένο ηχείο
- Τρία χρόνια εγγύηση (συμπεριλαμβάνεται η λυχνία οθόνης)

Sony Hellas, τηλ.:6777701

Εξουσιοδοτημένοι διανομείς:
Karma - Oktabit AE, τηλ.: 6011901,
Πουλιάδης & Συνεργάτες,
τηλ.: 9242072

Εξουσιοδοτημένος VAR:
Τεχνολογική, τηλ.: 6546675

EDITORIAL

Πάει λοιπόν και το 1998... Πώς πέρασε κι αυτός ο χρόνος, χαμπάρι δεν πήρα. Σαν τώρα μου φαίνεται που τέλειωσα το Riven, έπειτα από ένα γερό πατατράκ του υπολογιστή μου, που με είχε βγάλει από την ενεργό δράση για έναν ολόκληρο μήνα. Πάντως ήταν ωραία χρονιά, δε λέω. Ηταν μια χρονιά που μας έδωσε -ανάμεσα στα άλλα- παιχνιδάρες όπως το Monkey Island III, το Journeyman Project 3 και πιο πρόσφατα το Grim Fandango. Θυμάμαι την κόντρα μας με τον Αντρέα (μη φανταστείτε βέβαια καμιά σοβαρή διαμάχη - χαβαλές να γίνεται) για το Temüjin, το οποίο με είχε ψιλοεκνευρίσει, κόντρα που βλέπω να επαναλαμβάνεται μέσες άκρες και στην περίπτωση του King's Quest 8 (το μόνο King's Quest που δεν έχω παίξει ακόμα). Θυμάμαι επίσης την "προδοσία" εκ μέρους μου των παιχνιδιών adventure προς χάριν των ψηφιακών καμπυλών της Lara Croft, των αιμοδιψών τεράτων του Quake II και της φατσούλας του Abe στο Abe's Odyssey. Οχι, δεν παραπονιέμαι, το 1998 ήταν μια πολύ καλή χρονιά. Λέω να ξαναπαίξω το Riven, έτσι... για να πάει καλά και το 1999.

Λέγαμε για το King's Quest 8 και για την αναμενόμενη διαφωνία μου με τον Αντρέα. Η αλήθεια είναι ότι δεν έχω δει ακόμα το πλήρες παιχνίδι, οπότε υπάρχει μία πιθανότητα να αλλάξω τις απόψεις μου, όταν πάρω στα χέρια μου το τελικό προϊόν - ξέρω ότι ο Αντρέας δεν πρόκειται να μου το δώσει αν δεν το τελειώσει πρώτα. Μα τι μοναχοφάης αυτό το παιδί, καθόλου δεν με σκέφτεται... Προς το παρόν έχω δει μόνο το demo. Αν όμως είναι έτσι ολόκληρο το παιχνίδι, αν έχει τόσες σκηνές action όσες αυτές που είδα, αν το στοιχείο adventure έχει υποσκελιστεί από το action/RPG, τότε δεν νομίζω να ξαναπαίξω ποτέ άλλο King's Quest. Και αν συμβεί κάτι τέτοιο, ο πρώτος που θα στενοχωρηθεί θα είμαι εγώ. Οπως και να το κάνουμε, τόσο με τον Graham όσο και με τον Alexander και τη Rossella (και τα μαργαριτάρια της) μας συνδέει παλιά φιλία. Το αίμα νερό δεν γίνεται...

Βέβαια, το King's Quest δεν είναι το μόνο πολυαναμενόμενο παιχνίδι που υπάρχει στο τεύχος αυτό. Υπάρχουν παρουσιάσεις των Tomb Raider 3, FIFA 99 και NBA Live 99, Half-Life της Sierra, Heretic II, Blackstone Chronicles της φοβερής Legend, Ring της Cryo, Settlers III και -άκουσον, άκουσον!- Railroad Tycoon 2. Επιπλέον, ο Σωτήρης "vive la France!" Μπέλλος μας μεταφέρει από το Παρίσι τις εντυπώσεις του για το Darkstone, το αναμενόμενο RPG της Delphine.

Στο τεύχος αυτό κάνουν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους η στήλη "Press Start", η οποία απευθύνεται στους νέους και αρχάριους φίλους του "PC Master", καθώς και μία στήλη στην οποία θα βρίσκετε κάθε μήνα μία διαφορετική σπαζοκεφαλιά. Αυτόν το μήνα έχουμε ένα "κομπουτερικό" σταυρόλεξο. Λύστε το, στείλτε το μαζί με το κουπόνι που το συνοδεύει, και μπορεί να κερδίσετε ένα από τα πακέτα του διαγωνισμού μας.

Καλή χρονιά!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ



58 Darkstone
Το "PC Master" επισκέφθηκε τα γραφεία της Delphine στο Παρίσι και έμαθε τα πάντα για το νέο παιχνίδι της Darkstone.



146 Press Start
Μία στήλη για τους αρχάριους στον κόσμο των PCs.



186 Master of Puzzles
Μία νέα στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!

GAME CLUB

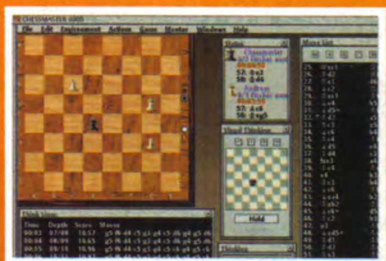














64 King's Quest VIII
Η θριαμβευτική επιστροφή της Roberta Williams.



82 Settlers III
Και οι θεοί τρελάθηκαν!



90 Half-Life
Ένα Doom-clone που θα αφήσει εποχή.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Παναγιώτης Ανδριανέσης, Γιάννης Βογιατζής, Ηλίας Βουτσάς, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Νίκος Κόκρας, Γιάννης Κωστάκης, Αντώνης Μαρίνος, Σωτήρης Μπέλλος, Νάσος Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
Επιμέλεια CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανηλίδης, Γεωργία Παναγοπούλου, Γιάννης Κωστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Έλλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Όλγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Μαρία Πλατιά
MARKETING: Ελένη Τσιπά, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Αντώνης Ρούσσος, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Μαρίλη Ηλιάδου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ**: Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: CompuPrint, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

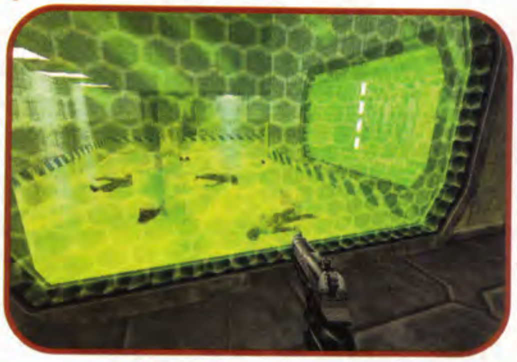
Να που φτάσαμε στον πρώτο μήνα του νέου χρόνου. Καλώς ήλθατε, λοιπόν, στο 1999! Εύχομαι να κυλήσει η χρονιά ευχάριστα για όλους σας. Συνεχίζοντας την παράδοση που θέλει να έχουμε πάντα τα καλύτερα utilities, demos και γενικώς ένα CD-δυναμίτη, αυτόν το μήνα θα βρείτε πολλά και όμορφα πράγματα. Πάρτε, λοιπόν, το δισκάκι στα χέρια σας και αρχίστε την εξερεύνηση. Μόνο προσοχή στις παγίδες. Ο Vantor, ο κληρικός της παρέας, έχει βάλει ένα Glyph of Warding επάνω του και θέλει το ανάλογο dispel...

Κείμενα: Γιάννης Κωστάκης
colwyn@compulink.gr

DEMOS

Blood II

Krush, kill and destroy! Οχι, όχι, παρεξηγήσατε! Δεν είναι το review του ομώνυμου strategy game, αλλά τα λόγια που θα τριβελίζουν το μυαλό σας όταν παίξετε ένα παιχνίδι όπως το Blood 2. Η Monolith φαίνεται πως γλυκάθηκε από την επιτυχία του αρχικού Blood, το οποίο σημειωτέον ήταν από τα λίγα games που δεν χρησιμοποιούσαν τη μηχανή του Quake 2, αντιστεκόμενο έτσι στο γενικότερο ρεύμα των Quake-clones, και αποφάσισε να κυκλοφορήσει το sequel που αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Ετσι λοιπόν το Blood 2, ακολουθώντας πιστά τα βήματα του προκατόχου του, έχει υποστεί ένα γενικότερο "φρεσκάρισμα" στην 3D engine του, στο πλαίσιο της οποίας οι κατασκευαστές του έδωσαν ιδιαίτερη βαρύτητα στην υποστήριξη 3Dfx όλων των γνωστών καρτών και παράλληλα βελτίωσαν την ταχύτητα ανταπόκρισης αυτής για gameplay χωρίς προβλήματα. Στο αν και υποτυπώδες σε αυτές τις περιπτώσεις σενάριο, όπως συμβαίνει και σε όλα τα Doom-clones (κακίες...), αξίζει να ρίξετε μια ματιά, έτσι για τα μάτια του κόσμου! Είστε λοιπόν ο Caleb, ο οποίος έχοντας πλέον ξεφορτωθεί το σατανικό Tchernoborg χαίρεται τη νίκη του πίνοντας καφέ σε ένα κοντινό καφενείο του Γαλαξία (καλά, δεν παίρνω και όρκο). Αυτό όμως είναι κάτι που δεν αρέσει στην Cabal Cult (και περισσότερο δεν της αρέσει το ότι πέθανε ο αρχηγός τους), η οποία μέσω ενός ritual καταφέρνει να φέρει στη ζωή τους τρεις Chosen Ones, που μοναδικό στόχο τους έχουν την απόλυτη κυριαρχία πάνω στη Γη. Φυσικά, αυτός που και πάλι θα βγάλει τα κάστανα από τη φωτιά είστε εσείς μέσω του demo που θα βρείτε στο CD μας καθώς και μέσω του game, αν τελικά αποφασίσετε να το αγοράσετε (αν δεν είχατε και εμάς με τα demos, τι θα κάνατε;). Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι πλέον οι στάνταρ της εποχής: Pentium 166, 32MB RAM, DirectX 6.0.







MASK OF ETERNITY

Η Sierra ξαναχτυπά, παρουσιάζοντάς μας -επιτέλους!- το νέο King's Quest με την επωνυμία Mask of Eternity. Πάρτε, λοιπόν, και πάλι τα παλιά σας όπλα και ψάξτε για το artifact Mask of Eternity, αν φυσικά επιθυμείτε τη σωτηρία του κόσμου (κάτι το οποίο έχετε βαρεθεί να κάνετε!). Βέβαια, οφείλω να ομολογήσω ότι το παιχνίδι μού θυμίζει περισσότερο το Tomb Raider παρά ένα adventure, καθώς διαθέτει πολλά στοιχεία action σε συνδυασμό με το ψάξιμο και την επίλυση γρίφων, αλλά Sierra είναι αυτή, ό,τι θέλει κάνει. Αλλωστε, όπως λέει και το ρητό: "Περί ορέξεως..."

KLINGON Honor Guard

Space... the final frontier.... These are the voyages of the Starship Enterprise... Πόσες φορές, αλήθεια, έχω ακούσει την εισαγωγή αυτή, και παρ' όλα αυτά αιχμαλωτίζομαι από την υποβλητικότητά της. Για όσους δεν κατάλαβαν (μα υπάρχουν τέτοιοι;), η προαναφερθείσα εισαγωγή προέρχεται από το γνωστό και μη εξαιρετέο Star Trek, στον κόσμο του οποίου εκτυλίσσονται τα γεγονότα του ομολογουμένως άψογου σεναρίου του Klingon: Honor Guard. Προς αποφυγή παρεξηγήσεων, το Honor Guard ουδεμία σχέση έχει με Enterprise. (Σ.σ.: Ουδεμία εεε; Ας το θάψω λίγο τότε...) Αντιθέτως χρησιμοποιεί τον κόσμο του Star Trek για να μας εισαγάγει στα άδυτα της αυτοκρατορίας των Klingon για λόγους καθαρά σεναριακούς. Μία απόπειρα δολοφονίας εναντίον του Gowron, του αρχηγού της αυτοκρατορίας των Klingon, θα σας εμπλέξει σε μία ιστορία γεμάτη μυστήριο και ίντριγκες (τα αγαπημένα μου, δηλαδή!), καθώς προσπαθείτε να βρείτε τον/τους ενόχους και να τον/τους φέρετε ενώπιον της δικαιοσύνης. Άλλωστε οι Klingons φημίζονται για το υψηλό αίσθημα τιμιότητας που τους διακρίνει, και αλίμονο σε αυτόν που θα θίξει την τιμιότητά τους!

Επιστρέφοντας στο παιχνίδι, πρόκειται για ακόμη ένα 3D arcade, που χρησιμοποιεί τη μηχανή του Unreal παρακαλώ, γεγονός που σημαίνει γραφικά και gameplay στο αποκορύφωμα των δυνατοτήτων τους. Από εκεί και πέρα το γεγονός ότι έχει επιστρατευτεί ένα εξαιρετικά ευρύ cast ηθοποιών για να αναπαραστήσει τις original φωνές των ηρώων, καθώς και το ότι το παιχνίδι θα περιέχει μία μεγάλη ποικιλία εχθρών και όπλων πιστεύω ότι τα λέει όλα. Φυσικά, ως γνήσιο 3D arcade το Honor Guard υποστηρίζει δικτυακό παιχνίδι cooperative ή deathmatch, μέσω δικτύου LAN ή Internet. Μια γεύση από όλα ετούτα τα ωραία μπορείτε να πάρετε εγκαθιστώντας το demo που θα βρείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD, αρκεί βέβαια να έχετε έναν Pentium 166 με 32MB RAM και το τελευταίο DirectX εγκατεστημένο.





TEST DRIVE 5

Το παιχνίδι αυτό, όπως άλλωστε και τα τέσσερα προηγούμενα, είναι -με απλά λόγια- ό,τι καλύτερο έχει παρουσιαστεί σε racing game από πλευράς ποικιλίας και ποιότητας. Στη νέα έκδοση του Test Drive, λοιπόν, μπορείτε να βρείτε και να δοκιμάσετε 28 αμάξια και 18 tracks, αριθμούς τεράστιους για παιχνίδι τέτοιου είδους. Αν και ομολογώ ότι ποτέ δεν υπήρξα ιδιαίτερα φίλος των racing games, το συγκεκριμένο μπορεί και να το δοκίμαζα. Φορέστε λοιπόν το κράνος, τα γάντια και τη ζώνη ασφαλείας σας και... τσίτα τα γκάζια!

DARKSTONE

Η ζωή του Μπέλλου είναι ένα διαρκές τρέξιμο. Τρέξε να προλάβεις τα reviews, τρέξε στο Παρίσι για ρεπορτάζ, τρέξε από δω, τρέξε από κει... Τι σχέση έχουν τώρα όλα αυτά με το Darkstone; Μα, είναι απλό: Δεν έχετε παρά να ξεφυλλίσετε τις σελίδες του περιοδικού και να διαβάσετε το αναλυτικό ρεπορτάζ που έκανε -από το Παρίσι παρακαλώ- ο αγαπητός Σωτήρης για το εν λόγω παιχνίδι. Την υπόθεση καθώς και ό,τι έχει σχέση με το πολύ καλό RPG της Delphine Studios θα τα βρείτε εκεί. Εγώ θα σας πω τι έκανε στην όμορφη πρωτεύουσα της Γαλλίας ο φίλτατος συντάκτης. Που λέτε, ήταν συντροφιά με κάτι "κουνελάκια" από τα Mullein Rouge... ουπς, μου ξέφυγε!!!

SHAREWARE GAMES

Align It!: Ενα shareware puzzle/strategy παιχνίδι που θα σας... ευθυγραμμίσει.
ChristmasCounter: Αγωνία για τα Χριστούγεννα; Με το πρόγραμμα αυτό θα σας περάσει.
Hangman: Η παλιά καλή κρεμάλα, σε ηλεκτρονική μορφή.
Word Invader: Ενα memory game για να μη σκουριάζει το μυαλό.
Spite & Malice: Card game για τη νύχτα της Πρωτοχρονιάς.
Speedway Meeting: Εξομοιωτής αγώνων μοτοσυκλέτας για τους λάτρεις της ταχύτητας.
Santa's Secret Valley: Παιχνίδι με φόντο τη μυστική κοιλάδα του Αϊ-Βασίλη.
Sea Wars 2: Μάχες στη θάλασσα για τους τολμηρούς.

REQUIEM

Avenging Angel

Ο χαμός που γίνεται αυτή την εποχή με τα 3D arcades είναι άνευ προηγουμένου, καθώς λίγο λίγο όλο και ξεφυτρώνει από ένα σαν τα μανιτάρια! Ετσι λοιπόν και το Requiem δεν αποτελεί εξαίρεση και -στα πρότυπα όλων των "αδελφών" του- σας τοποθετεί στη θέση του καλού που καθαρίζει άνευ τύψεων όλους τους κακούς. Αυτό όμως που ίσως κάνει το Requiem να ξεχωρίζει από τα άλλα 3D arcades της εποχής είναι το πρωτότυπο σενάριό του. Εσείς λοιπόν είστε ένας άγγελος(!!!), που ακούει στο όνομα Malachi (μα καλά, τι σόι όνομα αγγέλου είναι αυτό - μάλλον δαίμονα θυμίζει, anyway...), και είστε ορκισμένος εχθρός του δαίμονα Lilith, τον οποίο προσπαθείτε να εξοντώσετε με κάθε μέσο και... όπλο. Βέβαια τα πάντα θα ήταν ωραία και εύκολα αν ο Lilith δεν είχε στις προσταγές του μία ολόκληρη στρατιά "υποδαιμόνων" (πως λέμε "υπολοχαγών"!), τους οποίους δεν έχει κανένα δισταγμό να εξαπολύσει εναντίον σας. Οπλισμένοι λοιπόν σαν αστακοί, με όπλα που μόνο σε άγγελο δεν παραπέμπουν (π.χ Assault Rifle!), αναλαμβάνετε το δύσκολο ρόλο να καθαρίσετε τον κόσμο από τις στρατιές της Κολάσεως με απώτερο στόχο βέβαια τον ίδιο το Lilith.





Από τεχνικής σκοπιάς είναι αλήθεια ότι το Requiem δεν έχει να επιδείξει τίποτα το ιδιαίτερο, καθώς η μηχανή του βασίζεται σε ήδη επιτυχημένες συνταγές (βλ. Quake 2). Αν όμως κάτι το σώζει, αυτό δεν είναι άλλο από το interaction που περιέχει καθώς και τις special abilities του παίκτη. Τελικά, το να είσαι άγγελος έχει και τα καλά του!



Το demo που θα βρείτε στο CD μας χρειάζεται οπωσδήποτε 3Dfx κάρτα (sorry, loves!) και 108MB στο δίσκο για τη σωστή εγκατάστασή του. Επίσης το demo είναι single-player και οι απαιτήσεις του λίγο... τραβηγμένες (από τα μαλλιά θα έλεγα): Pentium 166 (P200 recommended), 32MB RAM (48MB recommended), 3Dfx Voodoo video cards only. Τέλος, πρέπει να σημειώσουμε ότι στο ολοκληρωμένο παιχνίδι θα υποστηρίζονται και multiplayer games μέσω LAN ή Internet. Μέχρι τότε όμως, χαρείτε το demo μας.

UTILITIES

Bullet Proof FTP: FTP client για downloads στον απέραντο κόσμο των FTP.

CuteFTP 2.6: Ενα από τα πιο δημοφιλή FTP clients.

E-Icons 98: Αλλάξτε όλα τα shell icons του υπολογιστή σας εύκολα και γρήγορα.

Heat Software: O client για το HeatNet.

Get Right: Πρόγραμμα που σας επιτρέπει καλύτερα downloads.

ICQ99a: Το ICQ δεν χρειάζεται συστάσεις.

SciTech Display Doctor: Για όσους έχουν προβλήματα με το display τους, ο γιατρός είναι εδώ.

SciTech Display Doctor DOS: Το ίδιο πρόγραμμα αλλά μόνο για το DOS.

Set Me Up: Αλλάξτε βασικές λειτουργίες των Windows και κάνετε το λειτουργικό να τρέχει στα μέτρα σας.

Win Boost 98: Κάνετε τα Windows να τρέχουν όπως εσείς θέλετε.

HOYLE CASINO '99

Νομίζω ότι αυτό το game δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις - από τον τίτλο και μόνο φαίνεται περί τίνος πρόκειται. Το καζίνο, λοιπόν, άνοιξε και σας περιμένει να παίξετε με το animated cast of characters που διαθέτει τα αγαπημένα σας τυχερά παιχνίδια (πάντα έκρυβα έναν τζογαδόρο μέσα μου!). Αν πάλι ο υπολογιστής σάς φαίνεται εύκολος αντίπαλος, μπορείτε να παίξετε μέσω net και να βγάλετε το άχτι σας(!) εναντίον ανυποψίαστων "θυμάτων" που έρχονται στο τραπέζι σας. Πο, πο, ρέντα που έχω σήμερα!

Uprising II



Στα πρότυπα των strategy games της εποχής, η συνέχεια του Uprising δεν θα μπορούσε παρά να κάνει εντυπωσιακή είσοδο, εκπλήσσοντάς μας έτσι -ευτυχώς- ευχάριστα. Αυτό που κάνει το Uprising II να ξεχωρίζει από τα strategy games που καταφθάνουν με... την οκά καθημερινά δεν είναι ούτε τα εντυπωσιακά landscapes του ούτε η ευχάριστη μουσική ούτε τα weather effects του(!) αλλά τα καλοσχεδιασμένα και σύγχρονα units του (αλήθεια, δεν έχετε βαρεθεί να παίζετε με ανύπαρκτα units;). Αν μάλιστα σε αυτό προσθέσουμε το γεγονός ότι το interface του παιχνιδιού είναι από τα απλούστερα που υπάρχουν (σύμφωνα με την εταιρία πάντα), τότε το σύνολο είναι σίγουρα άξιο προσοχής και ιδιαίτερης μνείας.



Οσον αφορά στα weather effects, για τα οποία έγινε λόγος ανωτέρω, σημειώνουμε ότι το Uprising II εισάγει στον virtual κόσμο του effects όπως βροχή, χιόνι και ομίχλη, τα οποία θα επηρεάζουν σημαντικά την εξέλιξη του παιχνιδιού, δυσχεραίνοντας έτσι την αποστολή του παίκτη, ο οποίος θα πρέπει να επιστρατεύσει όλες τις στρατηγικές αρετές του, προκειμένου να αντεπεξέλθει στη σκληρότητα του κόσμου του Uprising II.

Ολα αυτά βέβαια είναι πολύ ωραία, αλλά μέχρι να βγει στην αγορά το ολοκληρωμένο game θα πρέπει να αρκεστείτε στο demo που σας προσφέρουμε. Σημειωτέον ότι το ολοκληρωμένο game θα περιέχει περισσότερες από 40 αποστολές σε 6 διαφορετικούς κόσμους (lunar, grasslands, tech worlds, lava worlds, frozen tundra, alien home planet), κάτι το οποίο μας χαροποιεί ιδιαίτερα. Επιστρέφοντας στο demo, αυτό περιέχει μία tutorial αποστολή και μία κανονική, σκοπός του, δε, είναι να σας βοηθήσει να εξοικειωθείτε με το χειρισμό των μονάδων.

Για να τρέξετε το demo θα χρειαστείτε τα εξής: Pentium 166 (P200 recommended), 32MB RAM (48MB recommended), 46MB free disk space, 2MB SVGA DirectX compatible. Unit reporting then...





ΠΕΛΕΚΥΣ

Οταν είδα το demo που θα δείτε και εσείς εξεπλάγην. Το πρώτο ελληνικό strategy με θέμα αμιγώς ελληνικό και από ελληνική εταιρία (μήπως το κούρασα το θέμα;) είναι σαφώς έκπληξη. Πράγματι, το demo είναι πολύ καλό. Πρωτόγονες φυλές κάπου στις Πρέσπες αγωνίζονται να επιβιώσουν ενάντια στα άσχημα καιρικά φαινόμενα και σε άλλες αντίπαλες φατρίες. Η αλήθεια είναι πως στην προϊστορική εποχή δεν υπήρχαν σύνορα και κράτη, αλλά αυτό λίγο μας ενδιαφέρει. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά, και, σύμφωνα με την εταιρία, θα μπορείτε να απολαύσετε το παιχνίδι ακόμα και αν είστε κάτοχος ενός low-end μηχανήματος. Περιμένουμε με αγωνία τη full έκδοση του παιχνιδιού για μία αναλυτική παρουσίαση.

SOLUTIONS

- **Blackstone Chronicles**
- **Dark Side of the Moon**
- **Redguard: The Ultimate Pirate Adventure!**
- **Tomb Raider III**

PATCHES

- **Quake II:** Αναβάθμιση στην έκδοση 3.20.
- **Settlers III:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.23.
- **Trespasser:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.1 που διορθώνει διάφορα bugs.

THIEF
The Dark Project

Όταν έμαθα ότι στο CD του περιοδικού θα συμπεριλαμβανόταν το Thief: The Dark Project, η πρώτη σκέψη μου ήταν: "Άλλο και τούτο πάλι! Μα καλά, τι είναι αυτό το game;", αφού πρόκειται για ένα παιχνίδι που πέρασε σχεδόν απαρατήρητο - ίσως επισκιάστηκε από άλλες, περισσότερο "τρανταχτές" παραγωγές. Ο λόγος για ένα action/adventure game που σας τοποθετεί -ο τίτλος είναι προφανής- στη θέση ενός κλέφτη (πού είσαι, Μπέλλο!), ο οποίος εμπλέκεται σε μία άκρως ατμοσφαιρική ιστορία μυστηρίου - είναι προτιμότερο να μη γράψουμε περισσότερα, καθώς έτσι καταστρέφεται το βάθος του παιχνιδιού. Ως κλέφτης λοιπόν θα έχετε τη δυνατότητα να κάνετε διάφορα ωραία πραγματάκια, όπως να στήσετε ενέδρα σε φρουρούς, αφού προηγουμένως τους πλησιάσετε αθόρυβα σαν σκιά (φωνή Μπέλλου: εν ολίγοις, move silently-backstab - σ.σ.: μην πετάγεσαι!), να ακούσετε (και μάλιστα σε Real Audio!) τους διώκτες σας να συντονίζουν τις προσπάθειές τους για να σας τσακώσουν και, φυσικά, να διερευνήσετε όλα τα dungeons και τους υπονόμους της περιοχής, φθάνοντας μέχρι τη μυθική Lost City of the Ancients!!!



Ό,τι και να γράψει κάποιος για αυτό το game θα είναι λίγο. Τα γραφικά του είναι από τα πιο υποβλητικά που έχουμε δει ποτέ και ο ήχος του ενισχύει τη γενικότερη ατμόσφαιρα μυστηρίου και φόβου (ανατρίχιασα!). Αν λοιπόν θέλετε και εσείς να βιώσετε τις εμπειρίες ενός κλέφτη, δεν έχετε παρά να δείτε το demo μας, που σας δίνει μια γεύση από το τελικό προϊόν, το οποίο περιμένουμε όλοι εναγωνίως.



Οι απαιτήσεις του game είναι λίγο πολύ στάνταρ: Pentium 166 και 32MB RAM (πλέον τα Win95/98 αποτελούν το ευκόλως εννοούμενο της υπόθεσης, και ως εκ τούτου παραλείπουμε την αναφορά τους). Όσοι πιστοί λοιπόν παρακαλούνται να ακονίσουν τα dagger και shortswords τους, γιατί πότε κανείς δεν ξέρει τι τον περιμένει στην επόμενη γωνία...

EXTRAS

Στο CD μας θα βρείτε ακόμα μεταξύ άλλων στον κατάλογο Screenshots εικόνες από τα παιχνίδια Civilization III, Delta Force, Diablo II, Indy 3D και Turok II, ενώ στον κατάλογο Extras\Themes υπάρχουν desktop themes από τα FIFA 99 και Half-Life. Τέλος, στον ίδιο κατάλογο και στο subdirectory Savedgames θα βρείτε saves για το αμφιλεγόμενο Final Fantasy VII, που έχει καταφέρει να διχάσει τους απανταχού gamers.



SETTLERS III

Σας είχαμε γράψει γι' αυτό στα νέα των PC Games. Ε, τώρα ήρθε η ώρα να δείτε και το demo. Το παιχνίδι κινείται στους γνώριμους ρυθμούς του, για όσους έχουν παίξει τα δύο προηγούμενα. Ωστόσο και οι νέοι φίλοι των Settlers θα απολαύσουν ένα strategy που σύμφωνα με πολλούς είναι ίσως το καλύτερο σε ό,τι αφορά το resource gathering, αφού η προσεκτική κατανομή του ουσιαστικά οδηγεί στη νίκη και όχι ένας τεράστιος στρατός όπως στα περισσότερα strategies. Ας σημειώσουμε εδώ ότι τα ανθρωπάκια του έχουν αρκετή πλάκα.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

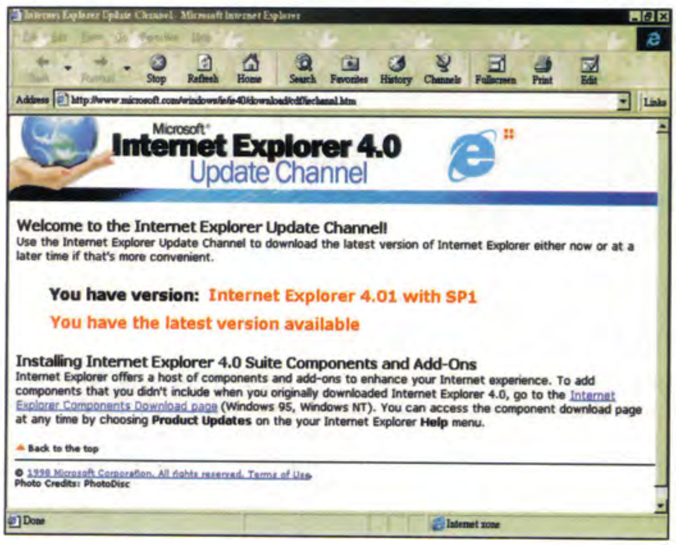
Web Searcher (Στέλιος Μερσινάς): Πρόγραμμα που διευκολύνει τους χρήστες κατά τις αναζητήσεις τους μέσω των search engines.

Bernie Ball (Φώτης Μπέτσος): Adventure με πρωταγωνιστή μια... μπάλα.

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής, Γιάννης Κωστάκης

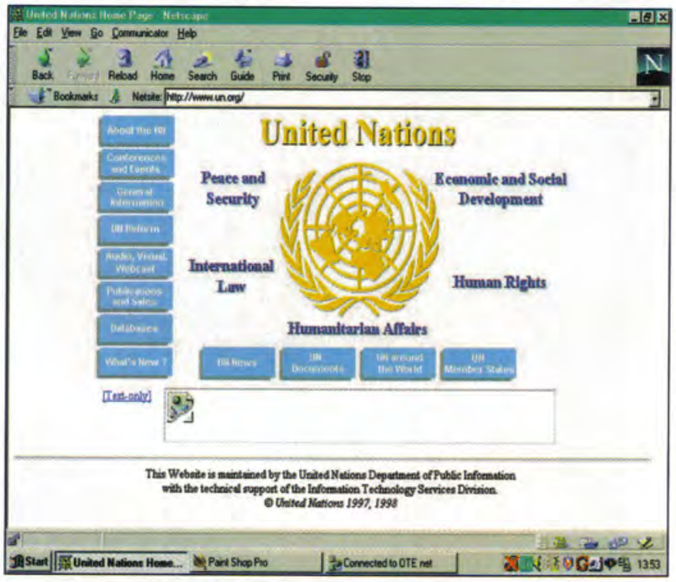
Windows 98 χωρίς Internet Explorer

Ο Internet Explorer είναι δυνατόν να αφαιρεθεί από τα Windows 95 ή 98, γεγονός που ανοίγει μία νέα διάσταση στην αντιπαράθεση μεταξύ της Microsoft και της αμερικανικής Δικαιοσύνης. Ο Edward Felten, βοηθός καθηγητής Πληροφορικής στο Πανεπιστήμιο Princeton, καταρρίπτει, σε γραπτή κατάθεσή του, ένα από τα βασικά επιχειρήματα της Microsoft στη δικαστική διαμάχη της. Μέχρι τώρα η εταιρία υποστήριζε με σθένος ότι ο Explorer είναι "εσωτερικό συστατικό" του λειτουργικού συστήματος και η αφαίρεσή του θα κατέστρεφε την ομαλή λειτουργία των Windows. Αν όντως ο Explorer δεν είναι ξεχωριστό πρόγραμμα, αλλά ένα βασικό κομμάτι του λειτουργικού, τότε δεν ευσταθούν οι κατηγορίες του Υπουργείου Δικαιοσύνης σύμφωνα με τις οποίες η διάθεσή του μαζί με τα Windows αποτελεί κίνηση αθέμιτου ανταγωνισμού (έναντι άλλων κατασκευαστών browser, κυρίως της Netscape) και προσπάθεια εγκατάστασης μονοπωλιακών συνθηκών στην αγορά του Internet. Από τη μεριά της η Microsoft δήλωσε ότι η κατάθεση του Felten δεν απαντά στο βασικό ερώτημα αν ο Internet Explorer είναι ξεχωριστό πρόγραμμα από τα Windows. "Μπορείς να αφαιρέσεις χειρουργικά το δεξί χέρι κάποιου, αλλά αυτό ήταν ένα χρήσιμο κομμάτι του σώματος του ανθρώπου πριν αφαιρεθεί" δήλωσε η Microsoft. "Στον κόσμο του software, με αρκετή τεχνική προσπάθεια σχεδόν κάθε λειτουργία μπορεί να κρυφτεί ή να 'αφαιρεθεί' από οποιοδήποτε πρόγραμμα." Η εταιρία υποστηρίζει ότι ο Felten, στην πραγματικότητα, δεν αφαίρεσε τον Explorer αλλά "έκρυψε" κάποιες από τις λειτουργικές χρήσεις του. Το πρόβλημα που ανακύπτει με την πιθανή αφαίρεση του Explorer έχει να κάνει με τα "dynamically linked" αρχεία, τα οποία χρειάζονται για τη χρήση τόσο του Explorer όσο και άλλων προγραμμάτων που δεν σχετίζονται με τον browser. Ο Felten υποστηρίζει ότι έχει κατασκευάσει ένα πρόγραμμα απεγκατάστασης του Explorer, το οποίο αφαιρεί μόνο τις ρουτίνες που έχουν σχέση με τον browser από αυτά τα αρχεία και έχει ως αποτέλεσμα μία πλήρως λειτουργική έκδοση των Windows 98, χωρίς δυνατότητες browsing. Ενα από τα πλεονεκτήματα θα είναι ότι θα πάψει να τρέχει ο Explorer για κάποιες εργασίες - ακόμη κι όταν ο Navigator είναι ο default browser.



Τα δικαιώματα του ανθρώπου στο Δίκτυο

Στις 10 Δεκεμβρίου γιορτάστηκε παγκοσμίως η πεντηκοστή επέτειος από την Οικουμενική Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου. Το πόσο αυτή η διακήρυξη εφαρμόζεται σε ολόκληρο τον πλανήτη (αλλά ακόμη και στις αναπτυγμένες χώρες) δεν μπορούμε να απαντήσουμε εδώ. Οποιος βλέπει τι γίνεται στον κόσμο καταλαβαίνει! Το θέμα που μας ενδιαφέρει εδώ είναι η προσπάθεια συντονισμού κάποιων δράσεων σχετικών με τα ανθρώπινα δικαιώματα μέσω Internet. Είναι γεγονός ότι το παγκόσμιο Διαδίκτυο θα μπορούσε να γίνει ένα καλό βήμα (και ίσως ήδη να έχει γίνει) για όσους δεν μπορούν να διαμαρτυρηθούν αλλού για την καταστρατήγηση των δικαιωμάτων τους. Πολλές λοιπόν εκστρατείες για τα ανθρώπινα δικαιώματα έκαναν την εμφάνισή τους στο Δίκτυο στις 10 του Δεκέμβρη. Μία από αυτές έχει να κάνει με μια διαμαρτυρία εναντίον της σύλληψης και της δίκης ενός αντιφρονούντος από τη Σαγκάη, του Lin Hai, ο οποίος έστειλε 30.000 κινεζικές e-mail διευθύνσεις σε ένα αμερικανικό newsletter που αγωνίζεται για τη δημοκρατία. Ετσι, διοργανώθηκε μια e-mail διαμαρτυρία προς Κινέζους αξιωματούχους για την απελευθέρωση του Hai. Παρόμοια διαμαρτυρία είχε γίνει και πριν από μερικούς μήνες, όταν hackers άλλαξαν επίσημες σελίδες της κινεζικής κυβέρνησης, διαμαρτυρόμενοι για την καταπάτηση των ανθρώπινων δικαιωμάτων στην αχανή αυτή χώρα. Δίνεται έτσι μια μικρή διάσταση του τι μπορεί να κάνει κάποιος μέσω του Δικτύου, ειδικά όσον αφορά στην άρθρωση ενός διαφορετικού λόγου και στο συντονισμό μεταξύ ανθρώπων απομακρυσμένων με ίδια ενδιαφέροντα. Τελικά, το Internet δεν είναι μόνο ηλεκτρονικό εμπόριο, όπως θα ήθελαν κάποιοι.



flash

Νέα κάρτα ήχου από την Diamond

Από τα σπουδαιότερα στοιχεία ενός σύγχρονου multimedia υπολογιστή είναι φυσικά ο ήχος, ο οποίος έχει εκτοξεύσει τις multimedia επιδόσεις των computers στα ύψη. Αντε τώρα να πείσεις έναν πιτσιρικά ότι κάποτε οι υπολογιστές είχαν μόνο ένα μικρό ηχειάκι που έκανε μπιπ-μπιπ (σαν το γνωστό Roadrunner). Η Diamond Multimedia έχει τη δική της πρόταση στην άκρως ανταγωνιστική αγορά των καρτών ήχου, η οποία ακούει στο όνομα Diamond Monster MX300. Η νέα αυτή κάρτα χρησιμοποιεί το chipset Vortex 2 της Aureal, το οποίο αρχίζει να χρησιμοποιείται κατά κόρον στις νέες κάρτες ήχου. Η MX300 υποστηρίζει τόσο το A3D 2.0 της Aureal όσο και το DirectSound 3D, ενώ προσφέρει στους χρήστες μια ευρεία γκάμα 3D Audio API. Επίσης, η Diamond δουλεύει πάνω στην υποστήριξη του EAX (Environmental Audio eXtensions) της Creative Labs, αν και προς το παρόν αυτή η λειτουργία δεν έχει ενσωματωθεί πλήρως στο hardware και υποστηρίζεται από τη CPU. Οσον αφορά στις επιδόσεις, η MX300 αποδίδει άκρως ικανοποιητικά και μπορεί να αποτελέσει μια πρώτης τάξεως αγορά για την ηχητική επένδυση του PC σας. Χωρίς τα γνωστά μικροπαράσιτα που παρουσιάζονται σε άλλες κάρτες όταν αυξάνεται η ένταση του ήχου και με εντυπωσιακή απόδοση στο playback του MIDI, η MX300 δίνει μια άλλη διάσταση στον ήχο του υπολογιστή σας. Μαζί με την κάρτα θα πάρετε και ένα demo του Half-Life, καθώς και ένα σετ προγραμμάτων για MP3 compression, ούτως ώστε να φτιάξετε τη δική σας συλλογή από κομμάτια. Η κάρτα θα κοστίζει γύρω στις 30.000 δραχμές και είναι σίγουρα μια πρόταση που δεν θα πρέπει να αγνοήσετε, καθώς αναδεικνύεται σε μια πολύ καλή PCI κάρτα ήχου.





Η Πουλιάδης & Συνεργάτες πρωτοπορεί για ακόμη μία φορά στην αγορά των επώνυμων υπολογιστών με τη δημιουργία των EXTREME PACKS, των πρώτων ολοκληρωμένων multimedia πακέτων βασισμένων στις ανάγκες των home users.

Συγκεκριμένα τα Extreme Packs περιλαμβάνουν τρία διαφορετικά πακέτα, Game Pack, Surf Pack και Movie Pack, ειδικά κατασκευασμένα για διαφορετικές ομάδες χρηστών. Ετσι, μαζί με τη βασική σύνθεση κάθε συστήματος, η οποία περιλαμβάνει επεξεργαστή Intel Celeron 300A ή PII 350MHz, 64MB μνήμης, κάρτα γραφικών AGP με 4MB, σκληρό δίσκο 3,2 GB, 32x CD-ROM και 15" CTX οθόνη, μπορείτε να προσθέσετε τα εξαρτήματα που θα φτιάξουν το ιδανικό PC για κάθε χρήση. Αν προτιμάτε τα παιχνίδια, τότε το Game Pack γράφει το όνομά σας. Η επιπλέον σύνθεση περιλαμβάνει Voodoo II (12MB μνήμη), 160W ηχεία, κάρτα ήχου SoundBlaster 16bit, καθώς και Game Pad της Microsoft με πολλά παιχνίδια. Αν προτιμάτε ταξιδάκια στην απέραντη θάλασσα του Διαδικτύου, τότε χρειάζεστε το Surf Pack. Με modem 56K Micronet και κάμερα από τη Zoom για videoconference καθώς και δωρεάν τρίμηνη σύνδεση στο Internet είναι μια προκλητική προσφορά. Το σύστημα διαθέτει κάρτα ήχου και ηχεία. Αν το σινεμά σάς συναρπάζει, τότε το Movie Pack είναι η επιλογή σας. Περιλαμβάνει DVD Sony, 4 point surround ηχεία της Creative, κάρτα ήχου SoundBlaster Live και κάρτα Video Extreme TV-Radio με τηλεχειριστήριο, που σας υπόσχονται ατελείωτες ώρες κινηματογραφικής απόλαυσης.

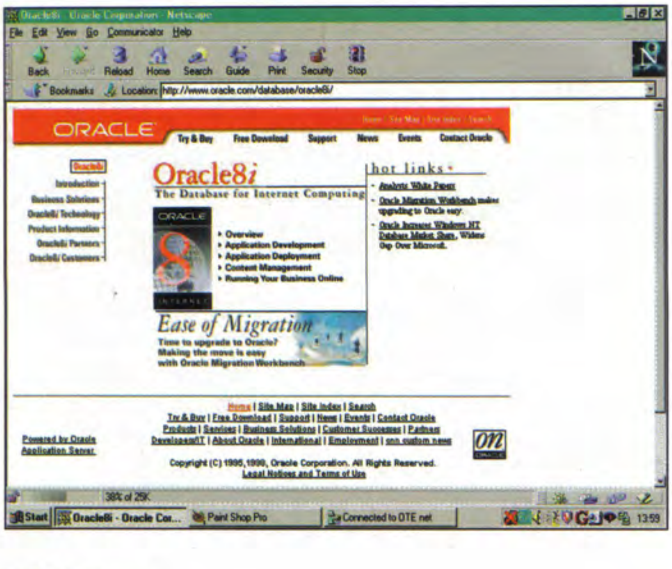
Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για τα "γαργαλιστικά" αυτά πακέτα, ζητήστε πληροφορίες από την εταιρία Πουλιάδης & Συνεργάτες, τμήμα Plato, τηλ.: 3350763.

Σύμφωνα με πηγές, το ποσοστό της πειρατείας στην Ελλάδα ανέρχεται στο 73% και αποτελεί ένα από τα πιο υψηλά στη Δυτική Ευρώπη, κάτι που θα πρέπει να ενδιαφέρει όλες τις εταιρίες που δραστηριοποιούνται στη χώρα μας και κυρίως τις αμιγώς ελληνικές. Ετσι, ένας από τους βασικούς στόχους της BSA Hellas (Business Software Alliance) είναι να εντάξει ως μέλη της και τις αμιγώς ελληνικές εταιρίες. Πρόσφατα η Interdealer έγινε μία από αυτές. Η Interdealer δραστηριοποιείται στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη τα τελευταία 12 χρόνια. Εχει πολύ μεγάλη εμπειρία στους ακόλουθους τομείς: υπηρεσίες, hardware, software, μηχανές γραφείου καθώς και αναλώσιμα, χαρτιά, γραφική ύλη, εγχειρίδια & βιβλία. Ο κ. Μπαγρόπουλος, γενικός διευθυντής της εταιρίας, πιστεύει πως η συμμετοχή της σε μια ένωση με διεθνή αλλά και ελληνικά μέλη με σκοπό την καταπολέμηση της πειρατείας είναι ιδιαίτερα σημαντική, θεωρεί δε πως αν όλα τα μέλη της ενώσουν τις δυνάμεις τους, θα καταφέρουν να μειώσουν το αρνητικό αποτέλεσμα που έχουν η εμπορία και η χρήση παράνομου λογισμικού. Τα υπόλοιπα μέλη της BSA στην Ελλάδα είναι οι: Autodesk, Microsoft, Singular, Unisoft, Πουλιάδης & Συνεργάτες και Ιντρασόφτ.

Υπολογιστής χωρίς λειτουργικό

Η Oracle και η Sun Microsystems πρόκειται να συνεργαστούν για την ανάπτυξη ενός υπολογιστή νέου τύπου, ο οποίος δεν θα χρειάζεται λειτουργικό σύστημα για να... λειτουργήσει. Η Sun, ο κολοσσός στην αγορά workstations, και η Oracle, η οποία ειδικεύεται στις βάσεις δεδομένων, συμφώνησαν να ενώσουν τις δυνάμεις τους για αυτήν την πρωτοποριακή ιδέα, η οποία είναι σαφώς ένα βήμα εναντίον της Microsoft. Τόσο η Sun όσο και η Oracle έχουν διαμάχη με την εταιρία του Bill Gates, με τη Sun να έχει εμπλακεί και σε δικαστικές περιπέτειες, αναφορικά με μια συμφωνία για την Java. Μέχρι τον Μάρτιο η Oracle θα έχει διαθέσει στην αγορά τη νέα βάση δεδομένων, ονόματι 8i, η οποία θα είναι Internet friendly και θα προορίζεται για μηχανήματα χωρίς λειτουργικό σύστημα. Αν αναρωτιέστε πώς θα επικοινωνεί το software με το hardware, πρέπει να επισημάνουμε ότι θα υπάρχει ένας μικρός πυρήνας λειτουργικού (microkernel), ο οποίος θα αναλαμβάνει τη... βρώμικη δουλειά. Ακόμη δεν έχει αποσαφηνιστεί ποιον kernel θα επιλέξει η εταιρία, αλλά οι υποψήφιοι είναι το Linux, το HP-UX της Hewlett-Packard, το Solaris, το επικείμενο OS X Apple Computer, το FreeBSD και το NetBSD, με επικρατέστερο το Solaris της Sun. Οσον αφορά στο hardware, η Oracle βρίσκεται σε διαπραγματεύσεις για την κατασκευή του με τη Hewlett-Packard, την Compaq και την Dell (πέρα από τη Sun). Είναι προφανές ότι η κίνηση αυτή των δύο εταιριών αποτελεί πλήγμα για τη Microsoft, η οποία δεν μπορεί να κρύψει τη δυσαρέσκειά της. Λέτε ο Gates να μείνει χωρίς δουλειά;





Ο επετειακός διαγωνισμός μας

Εφτασε λοιπόν η ώρα για να μάθετε τα αποτελέσματα του μεγάλου επετειακού διαγωνισμού μας, που, όπως θα θυμάστε, είχαμε προκηρύξει στο εκατοστό τεύχος του περιοδικού.
Η ΣΩΣΤΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ: "ΕΚΑΤΟ ΤΕΥΧΗ ΣΤΟ ΠΛΕΥΡΟ ΤΟΥ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ".
Ακολουθούν τα ονόματα των τυχερών αναγνωστών μας:
1ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΙΑΤΡΙΔΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ, Ν. Ζίχνη Σερρών. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα ταξίδι 2 ημερών στο εργοστάσιο της Packard Bell στο Angers της Γαλλίας, προσφορά της EVERTECH A.E.
2ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΤΡΟΓΚΑΝΗΣ ΝΙΚΟΣ, Γαλάτσι. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Μία οθόνη 15 ιντσών AOC 5 ELR, προσφορά των καταστημάτων ΠΛΑΙΣΙΟ
3ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΡΟΥΣΣΟΣ ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ, Ν. Κόσμος. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Μία motherboard Lucky Star 6ABX2 Pentium II BX ChipSet, προσφορά της COSMODATA
4ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΞΑΝΘΟΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ, Ρόδος. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα joystick SFS THROTTLE, προσφορά της MEDIA INTERACTIVE
ΑΠΟ ΕΝΑ Virtual Visor, προσφορά της MD ENTERTAINMENT, ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ:
5ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΔΗΣ ΙΟΡΔΑΝΗΣ, Αλεξ/πολη
6ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΖΑΧΑΡΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ, Φηρά, Σαντορίνη
7ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΠΑΠΑΣΤΑΜΑΤΙΟΥ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, Θεσ/νίκη
8ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΠΑΝΟΠΟΥΛΟΣ ΡΟΜΠΕΡΤ, Ν. Κόσμος
9ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΙΟΥΣΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, Αλιβέρι Ευβοίας
10ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΑΓΡΑΦΙΩΤΗΣ ΑΝΤΡΕΑΣ, Αστακός
11ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΛΩΛΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, Θεσ/νίκη
12ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΟΥΖΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΧΑΡΗΣ, Θεσ/νίκη
13η ΝΙΚΗΤΡΙΑ: ΜΠΑΛΟΥΡΔΟΥ ΜΑΡΙΑΝΝΑ, Αιγάλεω
14ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΠΟΛΕΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Λάρισα
15ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΘΕΟΧΑΡΙΔΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα modem extra 33.600 εξωτερικό, προφορά της CRYPTO
ΑΠΟ ΜΙΑ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002/CD-ROM, προσφορά της ΧΘΩΝ 2002, ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ:
16ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΙΧΑΗΛΙΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, Δράμα
17ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΤΖΙΛΙΡΑΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, Ν. Ερυθραία
18ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΛΕΟΒΟΥΛΟΥ ΣΟΦΟΚΛΗΣ, Καλλιθέα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Μία εγκυκλοπαίδεια ΤΟΜΗ / CD-ROM, προσφορά της MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
19ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΑΡΙΣΜΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, Περαία Θεσ/νίκης. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Τα βιβλία: Magic, War Zone, Chronopia, προσφορά της ΚΑΪΣΣΑ
ΑΠΟ ΜΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ/CD-ROM, προσφορά της ΧΘΩΝ 2002, ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ:
20ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΙΣΑΑΚΙΔΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, Καστοριά
21η ΝΙΚΗΤΡΙΑ: ΛΑΡΙΟΥ ΤΖΟΒΑΝΝΑ, Π. Φάληρο
22ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΦΡΑΤΖΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Αίγιο. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα scanner MUSTEK FPS 300, προσφορά της MICROCHIP
ΑΠΟ ΕΝΑ ΤΙΜΟΝΙ VRS1, προσφορά της LEADER ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ:
23ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΤΣΩΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, Ζωγράφου
24ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΤΣΑΚΩΝΑΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, Κόρινθος
25ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΠΑΣΧΑΛΙΔΗΣ ΗΡΑΚΛΗΣ, Καλαμαριά Θεσ/νίκης. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Μία κάρτα γραφικών 2MB, 3D γυαλιά VR, προσφορά του HARD & SOFT
26ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΔΟΝΤΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, Ρόδος. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM SCARS, προσφορά της MICROSTAR
27ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΑΝΕΒΛΑΒΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ, Ζωγράφου. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Προσκύνημα στο Αγιο Ορος", προσφορά της MLS

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
28ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΒΑΛΑΒΑΝΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Μαθηματικά Α' Γυμνασίου", προσφορά της MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
29ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΙΑΤΡΑΣ ΝΤΕΝΗΣ, Πύργος. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα Interactive Dictionary Ομιλον, προσφορά της MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
30ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΦΩΤΗΣ, Περισσός. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα modem εσωτερικό, προσφορά της COMPUTER ALFA
31ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΝΤΑΣ ΑΝΔΡΕΑΣ, Καισαριανή. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM Grand Prix Monaco, προσφορά της MICROSTAR
32ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΑΥΡΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ, Κυψέλη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Δρόμοι του Σύμπαντος", προσφορά της MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
33ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΑΡΚΟΥ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, Φλώρινα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM Mind Magic, προσφορά της MICROSTAR
34ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΡΑΣΙΜΟΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ, Πάτρα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM Army Men, προσφορά της MICROSTAR
35ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΡΟΔΙΤΗΣ ΣΩΤΗΡΗΣ, Ρόδος. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Το Πέμπτο Στοιχείο", προσφορά της MICROSTAR
36ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΑΡΓΕΛΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, Αθήνα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα Radio Track, προσφορά της MEDIA STORE
37ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΖΗΜΝΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Εδεσσα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM FIFA 98, προσφορά του GAMES CLUB
38ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΑΣΙΡΤΖΟΓΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ, Ηλιούπολη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM NBA 98, προσφορά του GAMES CLUB
39ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΑΛΑΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, Καστέλα Ευβοίας. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Γίνε Πρόεδρος", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
40ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΙΛΙΚΙΑΝ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, Καβάλα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Δύο CD-ROMs "Μουλάν ο Θρύλος", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
41ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΠΑΝΙΔΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, Βέροια. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Μουλάν-Δραστηριότητες", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
42ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΟΥΡΑΤΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Δύο CD-ROMs "Συμμορία των Αθηνών", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
43ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΟΥΛΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, Αρκίτσα Λοκρίδας. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Δύο CD- ROMs "Το Αιγαίο φλέγεται", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
44ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΔΙΑΜΑΝΤΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, Σκιάθος. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Δύο CD-ROMs "1.300 παιχνίδια", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
ΑΠΟ ΕΝΑ CD-ROM Rayman, προσφορά της MICROSTAR, ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ:
45ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΡΑΚΑΤΣΑΝΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Θεσ/νίκη
46ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΒΕΡΓΙΔΗΣ ΒΕΡΓΟΣ, Πειραιάς
47ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΣΟΛΑΚΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, Φλώρινα
48ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ, Κιλκίς
49η ΝΙΚΗΤΡΙΑ: ΧΑΤΖΗΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ, Βέροια
50ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΟΥΜΠΑΪΛΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Κρίση στο Αιγαίο", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
51ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΟΛΙΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Τρίκαλα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Ηρακλής", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
52ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΟΤΖΙΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Βόλος. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Οδύσσεια", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
53ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΑΧΙΛΛΕΥΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Μαθηματικές Συναρτήσεις", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
54ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΑΤΙΔΗΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Τα 50 καλύτερα παιχνίδια", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
55ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΣΑΠΙΔΗΣ ΠΑΝΟΣ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Αποστολή στον Αρη", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
56ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΟΥΤΡΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, Εύοσμος Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Μετρόπολη", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
57ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΡΑΛΗΣ ΦΙΛΙΠΠΟΣ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Ο μικρός ζωγράφος", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
58ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΔΑΓΚΛΗΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, Θεσ/νίκη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Η Παναγία των Παρισίων", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
59ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΑΚΗΣ ΠΟΛΥΖΩΗΣ, Ρέθυμνο. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Puzzle + 5 παιχνίδια", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
60ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΤΖΙΑΒΑΡΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, Ν. Σμύρνη. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM "Παντογράφος + 5 παιχνίδια", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
61ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΡΒΟΥΝΙΑΡΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Ζωγράφου. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα βιβλίο "Μαθαίνω μόνος μου τους Η/Υ και το Internet", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
62ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΜΕΣΑΡΧΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, Χανιά. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα βιβλίο "Μαθαίνω μόνος μου τα Win 98", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
63ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΛΩΜΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ, Ιεράπετρα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα βιβλίο "Χρήση Η/Υ", προσφορά της ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ
64ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΒΕΛΤΣΟΣ ΠΑΡΙΣ, Αγ. Παρασκευή. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM Warcraft, προσφορά του SOFTWARE CENTER
65ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΒΛΑΧΟΥΛΗΣ ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ, Γαργαλιάνοι Μεσσηνίας. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM Cyberia, προσφορά του SOFTWARE CENTER
66ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΡΟΦΥΛΛΑΚΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, Αθήνα. ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ενα CD-ROM Wrestlemania, προσφορά του SOFTWARE CENTER
ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ PC MASTER, προσφορά της Compupress A.E., ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ:
67ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Χανιά
68η ΝΙΚΗΤΡΙΑ: ΧΑΤΖΗΙΩΑΝΝΙΔΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ, Θεσ/νίκη
69ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΤΣΙΤΛΑΚΙΔΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ, Βέροια
70ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ, Ανω Αχαρναί
71ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΟΥΚΟΥΤΣΕΛΑΣ ΧΡΥΣΟΣΤΟΜΟΣ, Θεσ/νίκη
72ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΣΙΔΕΡΑΣ ΘΑΝΑΣΗΣ, Εβρος
73ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΒΟΚΟΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ, Λουτράκι
74ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΣΑΡΔΗΣ ΧΑΡΗΣ, Περιστέρι
75ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ, Μαυροδέντρι Κοζάνης
76η ΝΙΚΗΤΡΙΑ: ΠΛΑΣΤΗΡΑ ΑΘΗΝΑ, Επανωμή
77ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΑΤΣΑΜΑΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, Μαρούσι
78ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΑΤΖΗΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, Σέρρες
79ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΣΥΜΕΩΝΙΔΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Δράμα
80ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΑΛΑΝΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ-ΙΩΑΝΝΗΣ, Τρίκαλα
81ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΚΟΤΛΙΔΑΣ ΠΕΤΡΟΣ, Εδεσσα
82ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΒΛΑΧΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Σπάρτη
83ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΦΕΙΖΙΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, Χαλάνδρι
84ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΠΑΠΟΥΛΙΑΣ ΠΕΤΡΟΣ, Π. Φάληρο
85ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΟΥΡΔΑΚΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ, Ηράκλειο
86ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΙΟΥ ΘΑΝΑΣΗΣ, Αγ. Δημήτριος
87ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Αθήνα
88ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΡΥΣΟΣ ΜΑΝΩΛΗΣ, Ηλιούπολη
89ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΖΕΡΒΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, Αθήνα
90ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Πύργος Ηλείας
91ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ ΜΑΡΙΟΣ, Βύρωνας
92ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΣΑΡΡΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, Αμπελόκηποι
93ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΑΒΑΡΙΤΣΙΩΤΗΣ ΝΙΚΟΣ, Χαλάνδρι
94ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΛΙΒΙΤΣΑΝΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Ν. Φιλαδέλφεια
95ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΖΑΖΑΝΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, Καλαμάτα
96ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΣΠΟΡΓΙΤΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Κως
97ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΦΑΝΑΡΙΩΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, Γάιος, Παξοί
ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ ΜΕ ΒΑΣΗ ΚΑΙ ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ, προσφορά του COMPUTER ALFA, ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ:
98ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΣΚΟΥΡΙΔΗΣ ΠΑΣΧΑΛΗΣ, Λαγκαδάς
99ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΧΑΡΔΑΛΟΥΠΑΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, Μαρκόπουλο
100ός ΝΙΚΗΤΗΣ: ΣΑΒΟΛΑΡΗΣ ΜΙΧΑΗΛ-ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, Καισαριανή
Οσοι συγκαταλέγονται ανάμεσα στους νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Ιανουαρίου από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, 2ος όροφος, τηλ.: 9245910). Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα σταλούν ταχυδρομικώς.

Φορητή ασύρματη σύνδεση Bluetooth

Η πρωτοβουλία ασύρματης σύνδεσης Bluetooth κερδίζει συνεχώς έδαφος, μια και πολλές γνωστές εταιρίες όπως η Ericsson, η IBM, η Intel Corporation, η Nokia και η Toshiba ανακοίνωσαν ότι από τον Μάιο του 1998, ημερομηνία κατά την οποία έγινε γνωστή η τεχνολογία, ο αριθμός των εταιριών που εντάχθηκαν στο Bluetooth Special Interest Group (SIG) έφτασε τις 200. Η τεχνολογία αυτή θα επιτρέψει στους χρήστες να συνδέουν τους φορητούς υπολογιστές, τα κινητά, τα ασύρματα τηλέφωνά τους καθώς και άλλες φορητές συσκευές με τη χρήση ασύρματης ζεύξης ραδιοκυμάτων, εκμηδενίζοντας έτσι την ανάγκη ύπαρξης καλωδίων για τη σύνδεση των συσκευών. Η εν λόγω



τεχνολογία θα σας επιτρέπει να λαμβάνετε αυτόματα τα e-mails σας στους φορητούς υπολογιστές μέσω του κινητού σας ή να συγχρονίζετε το PC του σπιτιού με το φορητό, χωρίς καν να το βγάλετε από το χαρτοφύλακά σας. Η τελική έκδοση 1.0 της προδιαγραφής Bluetooth είναι προγραμματισμένη να τεθεί σε κυκλοφορία μέσα στο δεύτερο τρίμηνο του 1999, ενώ τα πρώτα προϊόντα θα δουν το φως της δημοσιότητας στο δεύτερο εξάμηνο του 1999. Τα αρχικά προϊόντα θα περιλαμβάνουν φορητούς υπολογιστές, υπολογιστές handheld, κινητά και ασύρματα τηλέφωνα και περιφερειακά όπως εκτυπωτές, projectors και hands-free head set. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο επίσημο Bluetooth Web site, στη διεύθυνση www.bluetooth.com.

Παπασωτηρίου και στα Ιωάννινα

Τα εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία Multimedia Παπασωτηρίου απέκτησαν αισίως το ένατο "αδελφάκι" τους, το οποίο ευτύχησε να γεννηθεί στα πανέμορφα Ιωάννινα. Το νέο κατάστημα δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από τον κανόνα και θα προσφέρει όλα τα προϊόντα των βιβλιοπωλείων Παπασωτηρίου σε συνδυασμό με την πολυετή πείρα στο χώρο του εξειδικευμένου βιβλίου και λογισμικού. Πέρα από την τεράστια συλλογή ελληνικών και ξενόγλωσσων τίτλων για την τεχνολογία, τις καλές και εφαρμοσμένες τέχνες και τις επιστήμες, στο βιβλιοπωλείο λειτουργούν και νέα τμήματα, όπως εκείνο της ελληνικής λογοτεχνίας και των ταξιδιωτικών οδηγών.

Η πανεπιστημιακή κοινότητα της πόλης των Ιωαννίνων αλλά και άλλες εκπαιδευτικές κοινότητες της Ηπείρου δέχτηκαν με μεγάλη ανακούφιση την έναρξη της λειτουργίας του βιβλιοπωλείου, καθώς τόσο οι καθηγητές όσο και οι φοιτητές γνωρίζουν τα καταστήματα Παπασωτηρίου ως μια σημαντική πηγή για βιβλία, περιοδικά και multimedia. Η διεύθυνση του νέου καταστήματος είναι: Μιχ. Αγγέλου 6, τηλ.: 0651-64000).

Αποτελέσματα διαγωνισμού Emergency

Ώρα για τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας του τεύχους Νοεμβρίου, που όπως θα θυμάστε αφορούσε στο πρωτότυπο strategy game Emergency. Οι σωστές απαντήσεις ήταν οι εξής:

1. Η εταιρία που δημιούργησε το Emergency είναι η Topware.

2. Στο παιχνίδι περιέχονται 30 αποστολές.

3. Demo του Emergency υπήρχε στο τεύχος 94 (Απρίλιος 1998) του "PC Master".

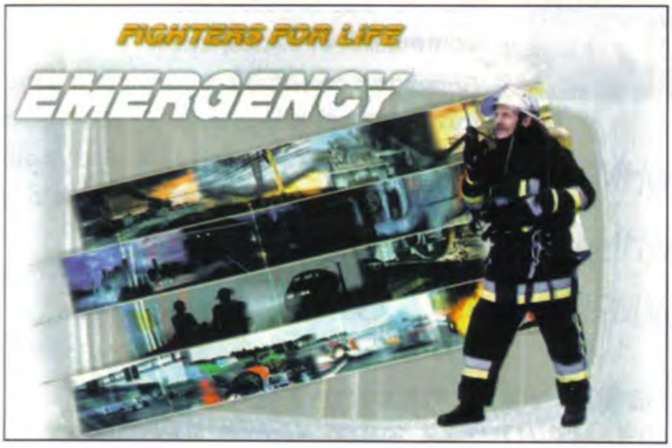
ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΔΙΚΑΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΠΑΠΑΓΟΥ
2) ΒΛΑΒΙΑΝΟΣ ΧΑΡΗΣ, ΧΟΛΑΡΓΟΣ
3) ΚΑΤΣΑΜΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΜΑΡΟΥΣΙ
4) ΔΗΜΑΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΑΘΗΝΑ
5) ΣΑΚΑΡΙΚΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΑΘΗΝΑ
6) ΛΕΥΘΕΡΙΩΤΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
7) ΧΑΤΖΗΙΩΑΝΝΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΚΑΤΕΡΙΝΗ
8) ΦΡΑΝΤΖΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΑΙΓΙΟ
9) ΖΑΓΚΟΥΝΤΙΝΟΥ ΘΕΟΔΩΡΑ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ
10) ΖΙΟΥΛΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΑΝΩ ΤΟΥΜΠΑ

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1) ΠΙΕΡΡΑΚΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, ΑΝΟΙΞΗ
2) ΣΑΜΟΛΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΑΣΤΕΡΙΟΣ, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
3) ΜΟΝΑΧΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΠΑΠΑΓΟΥ
4) ΕΥΑΓΓΕΛΙΝΙΔΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ, Ν. ΨΥΧΙΚΟ
5) ΣΙΜΑΤΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΑΡΓΟΣΤΟΛΙ
6) ΙΣΙΓΩΝΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΜΑΡΠΗΣΣΑ ΠΑΡΟΥ
7) ΦΑΡΑΝΤΑΤΟΣ ΣΩΚΡΑΤΗΣ, ΠΕΡΑΜΑ
8) ΜΑΡΚΑΡΙΑΝ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ , ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
9) ΔΟΥΚΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ, ΠΑΤΡΑ
10) ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΠΥΡΓΟΣ ΟΡΕΣΤΙΑΔΟΣ

Οι νικητές από την Αθήνα μπορούν να παραλαμβάνουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Ιανουαρίου από τα γραφεία μας (Λ. Συγγρού 44, 2ος όροφος, τηλ.: 9245910). Στους νικητές της επαρχίας θα σταλούν ταχυδρομικώς, ενώ σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην αμελήσετε να δηλώσετε συμμετοχή στον πρωτότυπο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με δώρο δέκα παιχνίδια "Γίνε Πρόεδρος" από τις Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής.



INTERNET! Τώρα

Επιλέξτε τώρα το πακέτο συνδρομής που σας ταιριάζει και απολαύστε την πλοήγησή σας στο Internet. Η σύνδεσή σας γίνεται εύκολα και γρήγορα από το σπίτι ή το γραφείο.



POWER PACK

ΔΩΡΟ
ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΗΝ BBS

ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΕΩΣ 33.600 bps
ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ!

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ..........................**15.000 δρχ.**

6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ..........................**28.000 δρχ.**

12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ........................**54.000 δρχ.**

Με το ευέλικτο συνδρομητικό πακέτο "Power Pack" της CompuLink αποκτάτε άμεση πρόσβαση στο Διαδίκτυο με σύνδεση Dynamic PPP. Περιλαμβάνει το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών!

COMPULINK NETWORK

Πληροφορίες: τηλ.: 9249761-8, e-mail: info@compulink.gr

Επιλέξτε Εσείς

SUPER PACK



Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

Το νέο, πρωτοποριακό πακέτο της CompuLink "Super Pack", σας προσφέρει την ταχύτερη και πλέον αξιόπιστη πρόσβαση στο Internet! Περιλαμβάνει το Super CD-ROM, το οποίο εγκαθιστά αυτόματα όλα τα αναγκαία προγράμματα και ρυθμίζει τις παραμέτρους της σύνδεσής σας με την ελάχιστη παρέμβαση εκ μέρους σας.

ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΕΩΣ 57.600 bps!
ΥΨΗΛΑ STANDARDS ΣΥΝΔΕΣΗΣ!

3ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ........................**24.000 δρχ.**

6ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ........................**45.000 δρχ.**

12ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ......................**86.000 δρχ.**

ΟΙ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ ΤΟΥ SUPER PACK ΠΑΡΕΧΟΝΤΑΙ ΜΟΝΟ ΣΕ ΟΣΟΥΣ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΑΣΤΙΚΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΝΤΟΣ ΑΤΤΙΚΗΣ (01).

Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, και σε επιλεγμένα καταστήματα.

Heroes of Might & Magic III

Το strategy που όλοι -ή σχεδόν όλοι- περιμένατε είναι γεγονός. Heroes of Might & Magic III, λοιπόν, από τη New World Computing. Για την ιστορία σάς λέμε ότι το παιχνίδι εκτυλίσσεται γύρω από τη βασίλισσα Catherine, γυναίκα του βασιλιά Roland, η οποία κυκλοφορεί με πανοπλία στιλ Xena και αναλαμβάνει να σώσει την πατρική γη Erathia από την καταστροφή. Η φιλοσοφία του παιχνιδιού δεν έχει αλλάξει, αλλά τώρα, αντί για κάποιο κάστρο με ένα είδος χαρακτήρα, θα έχετε έναν τύπο πόλης που θα σας δίνει δύο χαρακτήρες, τον ένα ειδικευμένο στη μαγεία και τον άλλον ειδικευμένο στις πολεμικές τέχνες. Για παράδειγμα, το Προπύργιο (Rampart) φιλοξενεί έναν δρυΐδη και έναν Ranger, ενώ υπάρχουν 16 είδη χαρακτήρων για να διαλέξετε, με περισσότερες γυναίκες αυτήν τη φορά. Εκτός από το campaign με πρωταγωνίστρια τη βασίλισσα Catherine, θα βρείτε και τις single player πίστες που σίγουρα θα σας κολλήσουν άπειρα μερόνυχτα στις οθόνες σας για ακόμη μία φορά. Επιπλέον υποστηρίζονται όλες οι γνωστές επιλογές για multiplayer. Η εταιρία υπόσχεται εκπληκτικά γραφικά που θα δίνουν την αίσθηση του ρεαλισμού σε ό,τι βλέπετε, ενώ η μουσική θα είναι στα ίδια υψηλά standards που είχαμε συνηθίσει από το δεύτερο μέρος της σειράς. Ακόμη κτίρια που μπορείτε να κατασκευάσετε όπως το Δημαρχείο δεν θα είναι απλώς διακοσμητικά, αλλά θα δίνουν περισσότερο βάθος στο gameplay. Μέχρι την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές το παιχνίδι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα, αλλά αναμένεται λίαν συντόμως.





Ερχεται το Outcast

Επειτα από ένα αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα σιωπής και παραγωγών που δεν ξεπερνούσαν τη μετριότητα, η Infogrames κάνει την έκπληξη ανακοινώνοντας το περιβόητο Outcast, ένα 3D graphic adventure στο επίπεδο των εκπληκτικών Alone in the Dark που μας έχει δώσει η ίδια εταιρία στο παρελθόν. Στο Outcast αναλαμβάνετε το ρόλο μιας ομάδας επίλεκτων που επιφορτίζεται την πιο σημαντική και συνάμα δύσκολη αποστολή που της έχει ανατεθεί έως τώρα: να ταξιδέψει στην Adelpha, έναν άγνωστο και επικίνδυνο κόσμο, για να αποτρέψει ένα επιστημονικό πείραμα που έχει ξεφύγει από τον έλεγχο και απειλεί να καταστρέψει τη Γη μας. Η Infogrames υπόσχεται μια περιπέτεια που θα σας κόψει την ανάσα, καθώς το storyline είναι δυναμικό και εξελίσσεται όσο εσείς προχωρείτε. Βέβαια, δεν λείπουν οι γνωστές και μη εξαιρετέες cut scenes που δημιουργούν ένα κινηματογραφικό κλίμα. Αξίζει να σημειώσουμε ότι, πάντα σύμφωνα με την εταιρία, το Outcast θα φέρει επανάσταση στα adventure games καθώς θα χρησιμοποιεί προηγμένες τεχνικές για τα 3D μοντέλα (Voxel-Polygon driven 3D engine), ώστε να αποδίδονται με το μέγιστο δυνατό ρεαλισμό τα διάφορα τοπία. Εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι περιέχει 60 λεπτά ζωντανής μουσικής από τη Moscow Symphony Orchestra!!! Το Outcast αναμένεται να κυκλοφορήσει στις αρχές του 1999, αν και η τελική ημερομηνία είναι ακόμα άγνωστη.

Ενα παιχνίδι... από το Αλφα του Κενταύρου!

Ο Sid Meier επιστρέφει δριμύτερος, αρκετό καιρό μετά τα δύο Civilization, με το Alpha Centauri, το οποίο αναλαμβάνει να μας καθοδηγήσει πέρα από το Civilization 2, χωρίς όμως να αποτελεί sequel σύμφωνα με τον Meier!!! Σίγουρα όλοι θα θυμάστε ότι στο τέλος του Civ2 στέλναμε ένα διαστημόπλοιο στον Αλφα Κενταύρου, οπότε το παιχνίδι τελείωνε με την επιτυχία αυτής της αποστολής. Το Alpha Centauri συνεχίζει ακριβώς από αυτό το σημείο, τοποθετώντας μας στη θέση ενός εκ των αρχηγών των ομάδων-φατριών του διαστημόπλοιου (πρόκειται προφανώς για τεράστιο διαστημόπλοιο!!!), καθεμία από τις οποίες για δικά της οφέλη προσπαθεί να κυριαρχήσει στο νέο πλανήτη. Το παιχνίδι, όπως και ο προκάτοχός του, δίνει έμφαση στον τομέα της έρευνας, ενώ θα περιέχει διπλωματία, μάχες, εξερεύνηση και γενικά όλα τα απαραίτητα "καλούδια" που μόνο ένας Sid Meier ξέρει να φτιάχνει. Θα πρέπει να σημειωθεί επίσης ότι το νέο παιχνίδι του Meier θα περιέχει multiplayer υποστήριξη (μέσω Internet ή IPX Network), γεγονός που σίγουρα μεγαλώνει την αντοχή του στο χρόνο. Η κυκλοφορία του Alpha Centauri υπολογίζεται στο δεύτερο μισό του 1999.





ADVENTURE UPDATE

Καλές γιορτές, καλή χρονιά, και όσοι/ες γιορτάζετε αυτές τις μέρες χρόνια σας πολλά. Το 1999 θα είναι σημαδιακή χρονιά για τα computer games, αφού στο χώρο σημειώνονται πολύ μεγάλες αλλαγές, όσον αφορά τόσο στις εξελίξεις στα παιχνίδια αυτά καθ' εαυτά όσο και στις μεγάλες εταιρίες παραγωγής.

Λίγο προτού κλείσει η ύλη του τεύχους αυτού (κάτι που λόγω εορτών συνέβη νωρίς, μόλις στις 14/12), ήρθε στο περιοδικό το Thief: The Dark Project της Looking Glass Studios. Δυστυχώς ο χρόνος δεν επέτρεπε την παρουσίασή του. Ετσι κι αλλιώς αυτές τις μέρες δούλευα πυρετωδώς το King's Quest: Mask Of Eternity, το οποίο επίσης προλάβαμε κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή. Θεωρώ λοιπόν υποχρέωσή μου προς εσάς αλλά και προς το περιοδικό να αναφερθούν δύο λόγια για το Thief, καθώς η παρουσίασή του μετατίθεται αναγκαστικά για το τεύχος του Φλεβάρη.

Η Looking Glass μάς έχει δώσει μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια, τουλάχιστον σύμφωνα με τα δικά μου μέτρα και σταθμά. Αναφέρομαι φυσικά στα Underworld 1 & 2, τα καλύτερα RPGs ενός χαρακτήρα που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, και στο System Shock, ίσως το πρώτο action/adventure της νέας γενιάς, τοποθετημένο μάλιστα σε ένα φοβερό sci-fi περιβάλλον. Από το παιχνίδι αυτό έχω πάρει και το όνομα του Shodan, που χρησιμοποιώ πολλές φορές ως παρατσούκλι! Και τα τρία αυτά παιχνίδια δημιούργησαν νέα δεδομένα στο χώρο. Το system interface των Ultima Underworlds δανείστηκαν κυρίως τα action games, σήμερα όμως το βλέπουμε να κυριαρχεί σε όλα τα 3D παιχνίδια.



CELTICA





MORPHEUS



Το Thief: The Dark Project ακολουθεί τα βήματα των προγόνων του. Πρόκειται για μια παραγωγή εξαιρετική από κάθε πλευρά, η οποία επιχειρεί έναν συνδυασμό από στοιχεία δύο ειδών παιχνιδιών που κανείς μέχρι τώρα δεν είχε αποτολμήσει: αυτά των first-person shoot'em up με εκείνα των adventure games! Στην πραγματικότητα το Thief δεν χωρά σε καμιά κατηγορία, τουλάχιστον όπως τις ξέρουμε μέχρι σήμερα, δημιουργώντας ένα δικό του είδος, που είναι λίγο δύσκολο να περιγραφεί.

Το παιχνίδι ξεκινώντας δείχνει τον Garrett, το χαρακτήρα που χειρίζεστε, να θυμάται το πώς προσπάθησε να κλέψει ένα μέλος των περίφημων Keepers, μιας μυστικής οργάνωσης κλεφτών. Φυσικά ο νεαρός Garrett πιάστηκε, αλλά οι κλέφτες, εντυπωσιασμένοι από την τόλμη και τις ικανότητές του, τον πήραν μαζί τους. Ακριβώς σε αυτό το σημείο παίζετε ένα πράγματι διασκεδαστικό Training level, που εισάγει τον απλό χρήστη στις ιδιόμορφες κινήσεις και τακτικές που απαιτείται να γνωρίζει ένας επαγγελματίας κλέφτης.

Το παιχνίδι ξεκινά όταν ο ήρωας αποφασίζει να αφήσει τους Keepers και να δοκιμάσει την τύχη του. Το να είσαι κλέφτης είναι εξαιρετικά δύσκολο και χρειάζεται πολλή προσπάθεια. Πρέπει να ακολουθείς τις σκιές, να μάθεις να ζεις μαζί τους.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι κάτι το φανταστικό. Τα ηχητικά εφέ του είναι απίστευτης τελειότητας - υποστηρίζει DirectSound 3D ή A3D.

Την περίπου μισή μέρα που έχω παίξει τον τίτλο μέχρι τώρα, πράγματι τον έχω ευχαριστηθεί πάρα μα πάρα πολύ. Δεν μπορείτε να φανταστείτε τι σημαίνει να βιώνεις έναν χαρακτήρα που ανατρέπει τα μέχρι τώρα δεδομένα. Βλέπετε, ως Thief πρέπει να μάθετε να αποφεύγετε τη δράση, σε πλήρη αντίθεση με όλα τα άλλα παιχνίδια, που σας στέλνουν στην "καρδιά" της δράσης. Θα πιάσετε τον εαυτό σας να κρατά την αναπνοή του, καθώς θα στέκεστε στο σκοτάδι και θα προσπαθείτε να μη σας πάρουν είδηση οι φρουροί. Αυτές οι ιδιόμορφες καταστάσεις δίνουν ξεχωριστή γοητεία στο παιχνίδι, αφού παίζοντας το ξανά στο Hard ή το Expert επίπεδο δεν ανεβάζετε την υγεία σας, τη δύναμή σας ή το AI των εχθρών σας, αλλά με έναν πολύ έξυπνο τρόπο προστίθενται νέες δυνατότητες επιτυχίας σε κάθε αποστολή σας.

►►►►►►►►►►►►►►►► 25

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ενα από τα πολυαναμενόμενα παιχνίδια στον χώρο των strategies δεν είναι άλλο από το Age of Empires II. Μετά τη μεγάλη επιτυχία που γνώρισε το πρώτο μέρος, η Microsoft αποφάσισε ότι ένα sequel θα ήταν ό,τι καλύτερο για τους gamers που αγάπησαν το πρώτο παιχνίδι, καθώς και για την άνοδο των κερδών της (ε, να μην ξεχνιόμαστε!). Στο δεύτερο αυτό μέρος έχει δοθεί μεγαλύτερη βαρύτητα στον διπλωματικό τομέα, ενώ το resource gathering και οι μάχες έχουν παραμείνει λίγο πολύ οι ίδιες, αν και ίσως τα πράγματα είναι τώρα πιο πολύπλοκα λόγω της ποικιλίας των εθνών. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναμένεται μέσα στο 1999.



Ουδέν νεότερο ακόμα από το μέτωπο της Westwood για την κυκλοφορία του Tiberian Sun, η οποία ήταν προγραμματισμένη για τα τέλη του 1998. Το νέο αυτό strategy είναι ίσως το μόνο που έχει προκαλέσει τόσο πολύ



θόρυβο γύρω από την κυκλοφορία του, καθώς αναμένεται με κομμένη την ανάσα από εκατομμύρια χρήστες ανά τον κόσμο. Λέγεται ότι θα συνδυάζει στοιχεία 3D όπως το Total Annihilation, αλλά φυσικά με τον εκπληκτικό ήχο και τα γραφικά που μόνο η Westwood ξέρει να φτιάχνει. Περιμένουμε...

Αδικαιολόγητα επίσης έχει καθυστερήσει το QFG5: Dragonfire, το οποίο σύμφωνα με ανακοίνωση της Sierra "έχει μπει στο τελικό στάδιο προετοιμασίας και κυκλοφορίας" καθώς ολοκληρώθηκε μια περίοδος beta testing περίπου ενός χρόνου!!! Το εντυπωσιακό στοιχείο που όλοι περιμένουμε είναι το multiplayer feature του παιχνιδιού, που θα επιτρέπει μέσω ειδικού δικτύου της Sierra την ταυτόχρονη πρόσβαση (μέσω Internet βέβαια) στον κόσμο της Silmaria, αν και σε αυτό τον τομέα είμαστε επιφυλακτικοί λόγω του γνωστού και μη εξαιρετέου lag που είναι (και θα είναι για πολύ καιρό ακόμα) η κατάρα των multiplayer games και όχι μόνο!

Ο καιρός της αναμονής τελείωσε για το Brood War (όπως αποκαλεί η Blizzard το expansion pack του Starcraft) που κυκλοφορεί αυτή την εποχή έπειτα από ένα κουραστικό στάδιο δοκιμών και beta versions. Σύμφωνα με την Blizzard, η επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας είναι η 14η Δεκεμβρίου (θα πρέπει να το έχετε ήδη στα χέρια σας όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, αλλιώς θα το πω στον Μπέλλο, ο οποίος με τη σειρά του θα αρχίσει το μαστίγωμα). Οσοι πιστοί λοιπόν σπεύσατε τώρα στα καταστήματα ή, αν δεν βιάζεστε, μπορείτε να περιμένετε το αναλυτικό review ! Happy Starcrafting then...



Ο John Romero επιστρέφει δριμύτερος

Μέσα στα Χριστούγεννα, καλώς εχόντων των πραγμάτων, οι 3D arcade fans θα έχουν τη δυνατότητα να απολαύσουν το Daikatana του John Romero, το οποίο τη στιγμή που ετοιμάζεται



να βγει στην αγορά κάτι συμβαίνει και το όλο project μετατοπίζεται 2-3 μήνες πίσω (πολύ Dungeon Keeper κατάσταση μου θυμίζει αυτό!). Πρόκειται φυσικά για άλλο ένα shoot'em up πρώτου προσώπου, που χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake 2. Στο παιχνίδι αναλαμβάνετε το ρόλο ενός επιστήμονα, ονόματι Hiro Miyamoto (!), που έχει ως αποστολή του την εύρεση του μυθικού Daikatana, ενός μαγικού σπαθιού του οποίου ο κάτοχος έχει τη δυνατότητα να ταξιδεύει στο χρόνο! Το παιχνίδι, λόγω ακριβώς του ιδιόμορφου σεναρίου του, εκτυλίσσεται σε διάφορες εποχές και η δουλειά που έχει γίνει στον τομέα των γραφικών για την πιστή απόδοση των διάφορων τόπων είναι υποδειγματική. Αν λοιπόν ανήκετε και εσείς στους φανατικούς λάτρεις των 3D arcades, τότε το Daikatana φτιάχτηκε για εσάς. Αλλωστε ας μην ξεχνάμε, John Romero είναι αυτός......



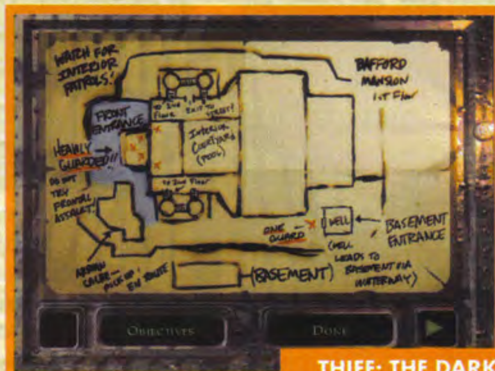


ADVENTURE UPDATE

23 ►►►►►►►►►►►►►►►►►

Σας συνιστώ ανεπιφύλακτα το Thief. Θα σας ψυχαγωγήσει όσο λίγα παιχνίδια. Επίσης, να ξέρετε ότι μέχρι στιγμής θα έβαζα στο παιχνίδι μια βαθμολογία μεταξύ 93-96. Δεν ξέρω βέβαια, ίσως παίζοντάς το περισσότερο να διαπιστώσω κάποιες αδυναμίες του τις οποίες στο λίγο χρόνο που το δοκίμασα δεν μπόρεσα να αντιληφθώ. Πάντως να είστε σίγουροι ότι στο τεύχος του Φλεβάρη θα έχουμε ετοιμάσει ένα πολύ αναλυτικό review του. Ο John ο Μακρυχέρης, γνωστός και ως "Βεντούζας" ή "Μανταλάκιας", σίγουρα θα έχει να πει κάτι ιδιαίτερο επ' αυτού.

★ Μια και αναφερθήκαμε στο επόμενο τεύχος, να σας ενημερώσω και για το ποια adventures θα παρουσιάσουμε, εκτός απροόπτου φυσικά. Αυτά λοιπόν είναι τα Celtica, Morpheus, Dark Side Of The Moon και Forbidden City. Τα δύο πρώτα, που τα έχω παίξει ήδη, σας τα συστήνω ανεπιφύλακτα.



THIEF: THE DARK PROJECT





THE LONGEST JOURNEY



★ Θέλω να πιστεύω ότι αυτός ο προγραμματισμός δεν θα ανατραπεί από τις κυκλοφορίες των παιχνιδιών που αναμένονται αυτές τις ημέρες. Μιλάμε για μερικούς πολύ αξιόλογους τίτλους. Ηδη το Quest For Glory 5 πήγε για "χρυσό", όπως λέγεται στη γλώσσα της παραγωγής, και αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι τελικά θα κυκλοφορήσει μέσα στις γιορτές. Αυτές τις μέρες θα κυκλοφορήσει επιτέλους και το Return To Krondor της Sierra, που επίσης ήδη έχει πάει για "χρυσό".

★ Η Interplay επιμένει ότι το πολυαναμενόμενο Baldur's Gate τελικά θα προλάβει να κυκλοφορήσει προτού μπει το 1999. Δεν ξέρω, μακάρι να είναι έτσι, αλλά δυσκολεύομαι να το πιστέψω. Οι τελευταίες πληροφορίες που είχα από underground sites της Αμερικής ήταν ότι στις αρχές του Δεκέμβρη το παιχνίδι βρισκόταν στην τελική φάση του beta testing. Για όσους δεν έχουν ισχυρή μνήμη υπενθυμίζω ότι το Baldur's Gate, που βασίζεται στους περίφημους κόσμους της TSR Forgotten Realms, θα περιλαμβάνει 5 CDs και θα στηρίζεται στους περίφημους Advanced Dungeons & Dragons, 2nd Edition κανόνες της TSR. Σύμφωνα με την Bioware, την εταιρία που το δημιουργεί, για να ολοκληρωθεί θα χρειάζονται περισσότερες από 100 ώρες παιχνιδιού.

★ Η Strategy First, γνωστή στην Αμερική από το ship simulator Man of War, ανακοίνωσε ένα νέο RPG, το Clans. Πρόκειται για ένα RPG της σουηδικής εταιρίας ComputerHouse AB και είναι τοποθετημένο σε ένα φανταστικό εναλλακτικό σύμπαν. Στο παιχνίδι ο παίκτης θα πρέπει να σώσει τον κόσμο από ένα φοβερό δαίμονα. Για να το επιτύχει, θα πρέπει να βρει το Crown of Peace, καθώς μόνο αυτό μπορεί να αποκαταστήσει την ισορροπία ανάμεσα στο καλό και το κακό. Θα μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε ένα Elf, ένα Dwarf ή έναν Barbarian. Το παιχνίδι θα διαθέτει prerendered 16-bit background γραφικά, θα περιέχει real time δράση και θα υποστηρίζει και multiplayer gaming. Αναμένεται γύρω στα τέλη του Μαρτίου.

★ Η Westwood Studios επέδειξε σε ειδικό σόου στη Νέα Υόρκη το Lands Of Lore 3. Σύμφωνα με την εταιρία, το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τελικά στις αρχές του 1999 και θα περιέχει πολλά κλασικά RPG στοιχεία, όπως τα επαγγέλματα, τις συντεχνίες, πολλές αποστολές, νέα abilities και ένα περίτεχνο σύστημα spells. Το παιχνίδι θα περιέχει επίσης ένα καλύτερο και πιο λειτουργικό user interface, ένα πολύ αναλυτικό automapping σύστημα και, τέλος, ένα ημερολόγιο που θα ενημερώνεται αυτόματα.

★ Και φυσικά, πώς ήταν δυνατό να έλειπε από το χορό η New World Computing; Η εταιρία ήδη ετοιμάζει το Might & Magic 7: Master Of The Dark. Το παιχνίδι θα περιέχει πάρα πολλές βελτιώσεις, οι οποίες είναι αποτέλεσμα των κριτικών παρατηρήσεων των χρηστών προς την εταιρία! Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



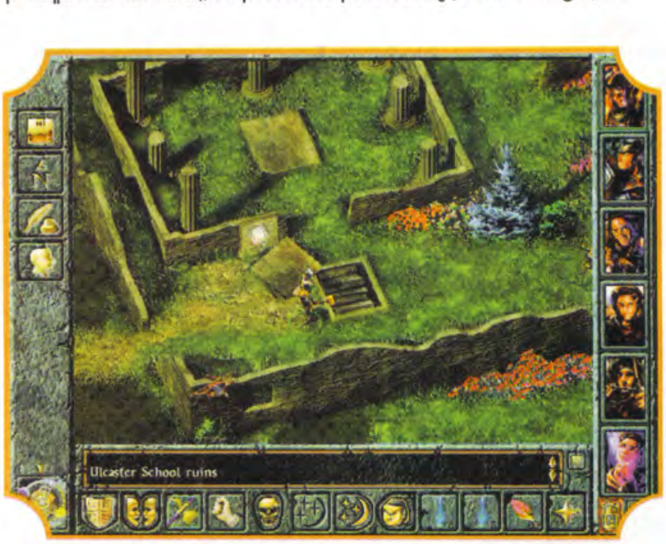
Baldur's Gate

Από την Interplay

Μέχρι τώρα ήταν λίγα τα παιχνίδια για το PC που ασχολούνταν με το φανταστικό κόσμο των Forgotten Realms της TSR και ελάχιστα αυτά που ακολουθούσαν με πιστότητα τους κανόνες των Advanced Dungeons and Dragons - φυσικά υπάρχουν εξαιρέσεις με κυριότερη όλων το Ultima OnLine. Ολα αυτά όμως πιθανότατα θα αλλάξουν με την πληθώρα τίτλων που αναμένονται για το 1999 (βλ. τεύχος 100), στους οποίους περιλαμβάνεται και το νέο RPG της Interplay Baldur's Gate.

Ο γεωγραφικός χώρος διεξαγωγής της ιστορίας είναι η δυτική ακτή της Sea of Swords, επονομαζόμενη ως Sword Coast, βόρεια της οποίας βρίσκεται η Baldur's Gate. Πρόκειται για τη μεγαλύτερη πόλη της περιοχής, η ονομασία της οποίας προήλθε από το μεγάλο εξερευνητή Baldurian, που εξαφανίστηκε μυστηριωδώς κατά την ανίχνευση άγνωστων περιοχών. Αν και η γενικότερη περιοχή χαρακτηρίζεται από αφθονία πρώτων υλών και κυριότερα σιδήρου, έχει εμφανιστεί μια μυστηριώδης "αρρώστια" που κάνει εύθραυστο το σίδηρο, ένα φαινόμενο που έχει οδηγήσει σε επιδρομές από άλλες περιοχές με σκοπό την απόκτηση υγιούς σιδήρου. Οι φρουροί της πόλης δεν μπορούν να εξοπλιστούν κατάλληλα και οι απόψεις των κατοίκων διίστανται αναφορικά με την αιτία του όλου κακού. Κάποιοι μάλιστα πιστεύουν ότι η "αρρώστια" αυτή είναι οιωνός για ένα μελλοντικό μεγαλύτερο κακό...

Αφού φτιάξετε το χαρακτήρα σας (δείτε παρακάτω), θα ξεκινήσετε μόνος σας και θα βρίσκετε στη συνέχεια άλλους NPCs, με τους οποίους θα μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδα. Το σενάριο του Baldur's Gate θα είναι μη γραμμικό 7 κεφαλαίων, ενώ θα μπορείτε να αναλάβετε εκατοντάδες αποστολών και να συναντήσετε αμέτρητους λοιπούς NPCs στα ταξίδια σας. Οσον αφορά στη δημιουργία και την τελική επιλογή του χαρακτήρα σας στο Baldur's Gate, αυτή θα ακολουθεί κατά γράμμα τους κανόνες του AD&D. Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ Human, Elf, Half-Elf, Dwarf, Gnome και Halfling, ενώ υπάρχουν όλα τα classes του AD&D, συνολικά 26 (!), συμπεριλαμβανομένων και των οκτώ διαφορετικών mages (ο αριθμός των διαθέσιμων spells τους θα φτάνει το 100!). Φυσικά, κάθε class θα έχει και διαφορετικά skills. Ετσι, θα μπορείτε να κρύβεστε στις σκιές ή να εντοπίζετε παγίδες και μυστικά περάσματα (χαρακτηριστικά του Thief), να γίνεστε ένα με το δάσος (αν είστε Ranger), να αναγνωρίζετε τις ικανότητες ενός αντικειμένου ή όπλου (το γνωστό Lore), ακόμη και να μεταμορφώνεστε σε κάποιο ζώο (αν μπορέσετε να φτάσετε τον Druid σας στο 7ο Level). Το ανώτατο level όπου θα μπορείτε να φτάσετε το χαρακτήρα σας είναι το έβδομο, τουλάχιστον στην πρώτη έκδοση του Baldur's Gate, αφού υπάρχει η πρόβλεψη για μελλοντικά add-on και mission packs που θα σας επιτρέπουν περαιτέρω βελτίωση.



Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στο μηχανισμό των μαχών, οι οποίες θα διεξάγονται σε πραγματικό χρόνο. Και εδώ υπάρχει ακριβής μεταφορά των κανόνων του AD&D, όπου σημαντικό ρόλο παίζουν ο χρόνος και η διάρκεια πραγματοποίησης μιας επίθεσης. Ετσι, θα δείτε ότι η επίθεση με ένα στιλέτο είναι ταχύτερη από αυτήν με ένα two-handed sword ή ότι μπορεί να μην προλάβετε να κάνετε ένα spell αν αυτό απαιτεί αρκετό χρόνο για να γίνει cast. Αλλο ένα σημαντικό στοιχείο στις μάχες θα είναι το ηθικό σας, το οποίο θα μειώνεται π.χ. αν επιτεθείτε σε μια αρκετά μεγαλύτερη ομάδα από τη δική σας ή αν έχει σκοτωθεί κάποιος από τους συντρόφους σας. Κάθε μάχη θα περιλαμβάνει μέχρι και 20 αντιπάλους, ενώ τα experience points θα μοιράζονται στην ομάδα σας με ...κομμουνιστικό τρόπο, ανεξάρτητα από το ποιος σκότωσε ποιον. Σε περίπτωση θανάτου ή απώλειας των αισθήσεων κάποιου μέλους της ομάδας, θα μπορείτε να το μεταφέρετε σε κάποιον ναό, εκτός φυσικά από την περίπτωση θανάτου του leader της ομάδας, οπότε θα πρέπει να κάνετε load... Οσον αφορά στα γραφικά, μπορείτε να αρκεστείτε στα screenshots, με την προσθήκη της εκτίμησης της Interplay ότι η τελική έκδοση του Baldur's Gate θα έχει αρκετά καλύτερα γραφικά, με περίπου 10.000 512x382 περιοχές με ανάλυση 640x480. Στα 5 CDs του παιχνιδιού θα περιέχονται αμέτρητες διαφορετικές τοποθεσίες, αποστολές και χαρακτήρες, ενώ οι cut scenes θα καταλαμβάνουν ελάχιστο χώρο (περίπου 5-7 λεπτά συνολικά). Η άποψη του παιχνιδιού θα είναι σε τρίτο πρόσωπο, ισομετρική, ενώ εντυπωσιακή θα είναι η δυναμική απεικόνιση του φωτισμού και των σκιάσεων. Κάθε αλλαγή στον εξοπλισμό σας θα αντικατοπτρίζεται στην εμφάνιση του χαρακτήρα σας, θα εντυπωσιαστείτε δε από τη ρεαλιστικότατη απεικόνιση των διαφορετικών καιρικών συνθηκών. Τα πάντα θα εμφανίζονται με 16bit χρώματα, ενώ υπάρχει πρόβλεψη για υποστήριξη 24-bit γραφικών, σε περίπτωση ύπαρξης 4MB κάρτας γραφικών.

Τέλος, θα υπάρχει η επιλογή για multiplayer, κάτι που ενισχύει ακόμη περισσότερο την όλη "AD&D-στική" εικόνα του παιχνιδιού. Εδώ μάλιστα η Interplay έχει κάνει ένα βήμα μπροστά, αφού το σενάριο του single player θα είναι το ίδιο και στο multiplayer, με μόνη διαφορά την ύπαρξη χρηστών στη θέση των NPCs της ομάδας σας. Οπως και στο single ο ανώτατος αριθμός των μελών της ομάδας σας θα είναι 6, ενώ θα υποστηρίζεται σύνδεση μέσω τοπικού δικτύου ή Internet (δεν θα υπάρχει η υποχρεωτική χρέωση του Ultima Online). Απαιτήσεις; Η Interplay εγγυάται ομαλή κίνηση σε ένα P120 και 16MB RAM. Ιδωμεν... (αναμένεται για τα Χριστούγεννα, δεν είχε κυκλοφορήσει τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές).

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Wargasm

Από τις Infogrames/DID

Η Infogrames σε συνεργασία με την DID κυκλοφορεί ένα game που σίγουρα θα αφήσει εποχή! Δεν ξέρω αν για αυτό θα ευθύνονται τα χαρακτηριστικά του, αλλά σίγουρα το Wargasm θα περάσει στην ιστορία λόγω ονόματος, ως ο πλέον... ηλίθιος τίτλος όλων των εποχών! Από ό,τι καταλαβαίνετε, το παιχνίδι προσφέρει έναν οργασμό πολέμου. Χειρίζεστε ρεαλιστικά σχεδιασμένα 3D μοντέλα, όπως τανκ, ελικόπτερα και απλούς πεζικάριους, σε ένα επίσης τρισδιάστατο και γεμάτο... σφαίρες περιβάλλον, με σκοπό -τι άλλο- την εκπλήρωση πολεμικών αποστολών μέσα από καταιγίδες καυτού μολυβιού και κάθε είδους θανατηφόρου όπλου που μπορείτε να συναντήσετε σε ένα παρόμοιο game. Οι μάχες διαδραματίζονται στον World War Web (WWW - χωρίς σχόλια...) όπου ο παίκτης μάχεται ενάντια σε virtual ρομποτικούς εχθρούς, μέλη ενός σατανικού... network! Εντάξει, η ιστορία του παιχνιδιού δεν είναι κάτι το εξαιρετικό, αλλού στηρίζεται το Wargasm για να ξεχωρίσει. Το πρώτο στο οποίο θα σταθεί κάποιος είναι ο τίτλος. Μα είναι δυνατόν game με τέτοια ονομασία να σημειώσει επιτυχία; Δεν ξέρω τι πιστεύετε, αλλά κατά την άποψή μου ο υπεύθυνος για τον τίτλο "Wargasm" πρέπει να... τιμωρηθεί παραδειγματικά. Ο εν λόγω τίτλος περισσότερο γέλιο προκαλεί, παρά κινεί το ενδιαφέρον των υποψήφιων αγοραστών. Παρ' όλα αυτά, το ίδιο το παιχνίδι δείχνει ενδιαφέρον, το Press Kit μάλιστα άφησε πολλές υποσχέσεις.

Κατά τους υπεύθυνους του project, το παιχνίδι βρίθει από ρεαλισμό, σε τέτοιο σημείο μάλιστα που τράβηξε την προσοχή ακόμα και του βρετανικού στρατού. Το Wargasm προέρχεται από έναν simulator που σχεδίασε η DID για να βοηθήσει στην εκπαίδευση gunners σε Warrior armoured vehicles. Βλέποντας τις πρώτες κινήσεις ενός τανκ ή ενός ελικοπτέρου, μάλλον θα συμφωνήσετε στα περί ρεαλισμού, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπάρχουν παραφωνίες. Δεν μου άρεσε ιδιαίτερα ο τρόπος που τρέχει ο πεζικάριος, το δε τανκ, όταν προσπαθεί να ανέβει κάποιο ύψωμα, ορισμένες φορές κυριολεκτικά γράφει στις... παλιές του τις αρβύλες τον θείο Νεύτωνα και τα όσα θεμελίωσε περί βαρύτητας! (Περιμένω την άποψη του Μανώλη Φουρνιστάκη, του ανθρώπου που έχει οδηγήσει μυριάδες τανκ, αεροπλάνα και γενικά οχήματα του πολέμου και της καταστροφής, για μια πιο εμπεριστατωμένη γνώμη περί ρεαλισμού!!!) Σε γενικές γραμμές όμως το παιχνίδι παρέχει δόσεις ρεαλισμού που καθίστανται εμφανείς από την πρώτη ματιά, σε συνδυασμό δε με τις έντονες action μάχες δημιουργούν ένα αποτέλεσμα γεμάτο καθαρή πολεμική ένταση - εκρήξεις, σκοτωμοί, κακό. Ξέρετε τώρα...

Τα γραφικά, επιταχυνόμενα από μια Voodoo κάρτα, είναι τουλάχιστον όμορφα. Προσεγμένα -αν και το pixeling δεν εκλείπει, ως συνήθως, από τα πολύ κοντινά πλάνα- πολυγωνικά μοντέλα απεικονίζουν τα οχήματα,





ενώ το background σκηνικό έχει σχεδιαστεί με αρκετά χρώματα και διαθέτει ποικιλία -σε μερικά screenshots μάλιστα, αναφέρεται σε νυχτερινές αποστολές! Το σκηνικό -για τα γραφικά είναι υπεύθυνη η 3Dream, νέα 3D τεχνολογία που ανέπτυξε η DID- συχνά αλληλεπιδρά με το όχημα που χειρίζεστε, επιτρέποντας στον παίκτη να γίνει μάρτυρας σε ορισμένες εντυπωσιακές (αλλά και βίαιες) σκηνές. Ετσι, αν καταστρέψετε ένα εχθρικό τανκ που βρισκόταν δίπλα σας και κινηθείτε προς την κατεύθυνσή του, θα δείτε το τανκ σας να περνά μέσα από μια κόλαση φλογισμένων μετάλλων από τα συντρίμμια, ενώ αν πατήσετε έναν αντίπαλο πεζικάριο (δεν ξέρω για εσάς, αλλά από τα πολλά RTS δεν μπορώ να κόψω αυτή τη συνήθεια με τίποτα!), θα δείτε το αίμα του να καλύπτει την οθόνη. Οπως συνηθίζεται, παρέχονται αρκετές διαφορετικές κάμερες, που περιλαμβάνουν τις τυπικές μέσα από το όχημα (ή από τα μάτια, αν πρόκειται για πεζικάριο!) και τις πιο "ελεύθερες" οπτικές τρίτου προσώπου. Το Wargasm υποστηρίζει έναν τεράστιο κατάλογο από 3D κάρτες (συν την τεχνολογία των Voodoo 2 καρτών) καθώς και τα force feedback joysticks, τα οποία κατά τους υπεύθυνους του τίτλου θα δώσουν μια εντελώς διαφορετική αίσθηση στο gameplay.

Το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό όμως είναι ο ήχος του, ο οποίος άλλωστε υποστηρίζει και 3D sound για κορυφαία αποτελέσματα. Τα ηχητικά εφέ είναι φοβερά: κανόνια, πολυβόλα, χειροβομβίδες ακούγονται πειστικά και προωθούν τη "γεμάτη" δράση, ενώ τα λίγα κλιπάκια που συμπεριλαμβάνονταν στο Press Kit έτρεχαν υπό ορχηστρική μουσική υπόκρουση. Ενα από αυτά μάλιστα εκτυλισσόταν κάτω από τους κλασικούς ρυθμούς της Ενάτης (αν δεν κάνω λάθος καλείται και Ποιμενική) Συμφωνίας!!! Ελεος πια, μέρες που είναι, γιατί ποιος κρατάει τον "Σκάι"... Το gameplay, εκτός από το διάχυτο action στοιχείο, περιέχει και στρατηγικό έλεγχο των δυνάμεών σας (σε ένα πεδίο μάχης θα μπορείτε να ελέγχετε ξεχωριστά όλες τις δυνάμεις που σας δίνονται), κάτι που κατά τους υπεύθυνους του Wargasm αναβαθμίζει το gameplay, πέρα από τις τυπικές shoot'em up μονομαχίες. Το μόνο που έχω να παρατηρήσω είναι πως στο βαθμό που είναι έτοιμο το παιχνίδι, το συγκεκριμένο αυτό χαρακτηριστικό σίγουρα καθιστά το gameplay πολύ πιο ενδιαφέρον. Ο χειρισμός του, αντίθετα με ό,τι ίσως θα περίμενε κάποιος, είναι αρκετά απλός και περιορίζεται σε λίγα πλήκτρα ή συνδυασμούς, συνολικά, δε, δεν είναι δύσκολος στην εκμάθηση. Λίγη εξάσκηση είναι το μόνο που χρειάζεται. Οι απαι-

τήσεις του Wargasm ανέρχονται σε έναν P-166, 32MB RAM, 3D κάρτα, 300 MB στο σκληρό (195 MB για το install και περίπου 100 ελεύθερα), W-95, 4x CD-ROM, DirectX 6.0 και κάρτα ήχου συμβατή με DirectX 6.0. Φυσικά υποστηρίζεται και multiplayer, το οποίο μάλιστα θα επιτρέπει στους παίκτες να συνεργάζονται στο πεδίο της μάχης. Το Wargasm όπως όλα δείχνουν θα έχει κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα.

Του Σωτήρη Μπέλλου

Command & Conquer 2: Tiberian Sun

Από τη Westwood

Περισσότερα από 20 χρόνια πέρασαν μετά την τελευταία μάχη μεταξύ των GDI και των NOD, λίγο έξω από το Σαράγεβο. Σε εκείνη τη μάχη καταστράφηκε το θρυλικό παλάτι των NOD, όπου εθεάθη για τελευταία φορά ο Kane, ο χαρισματικός αρχηγός των NOD, και έκτοτε θεωρούνταν αγνοούμενος. Τώρα, μετά τόσα χρόνια, ο Kane είναι επισήμως νεκρός. Εν τω μεταξύ, τα πράγματα στη Γη είναι κάθε άλλο παρά ρόδινα. Το Tiberium, το βασικό μετάλλευμα στις μάχες σας στο Tiberian Dawn, έχει εξαπλωθεί σε όλη σχεδόν την επιφάνεια της Γης, με αποτέλεσμα πολλοί αθώοι να έχουν μεταλλαχθεί ή να έχουν πεθάνει. Οι GDI, υποστηριζόμενοι όπως πάντα από τα Ηνωμένα Έθνη και άλλους διεθνείς οργανισμούς, μεταφέρθηκαν μαζί με εκατομμύρια κατοίκους στις αρκτικές περιοχές, όπου εκεί το Tiberium είναι δύσκολο να αναπτυχθεί. Πέραν τούτου, οι NOD μπορεί να έχασαν (απ' ό,τι φαίνεται) τον αρχηγό τους, όμως πολλοί εξακολουθούν να είναι ενωμένοι και συνεχίζουν τα παράνομα πειράματά τους πάνω στο Tiberium σε υπόγεια εργαστήρια. Αυτές οι έρευνες τους έχουν ωφελήσει μέχρι τώρα σε μεγάλο βαθμό, μια και οι μεταλλαγμένοι από Tiberium στρατιώτες αποτελούν τώρα το κυρίως πεζικό τους! Ετσι, οι GDI, υπό την αρχηγία του General Solomon, ο οποίος σημειώστε ότι στο παιχνίδι ενσαρκώνεται από τον James Earl Jones, προσπαθούν να σταματήσουν τα πειράματα των NOD, με οργανωμένες επιθέσεις σε βασικά βιοχημικά εργαστήριά τους. Στην αρχή του παιχνιδιού διαλέγετε ποια ομάδα θα ακολουθήσετε, τους "ειρηνοποιούς" GDI ή τους τρομοκράτες NOD. Για ακόμα μια φορά, η Γη είναι το πεδίο μάχης και ο μοναδικός σκοπός σας είναι η απόλυτη εξολόθρευση του αντιπάλου... όποιος και αν είναι αυτός!

Στο Tiberian Sun, η Westwood χρησιμοποιεί την τεχνολογία των Voxels για να πετύχει το πιο ρεαλιστικό περιβάλλον που έχει δημιουργηθεί ποτέ. Με την εν λόγω τεχνολογία ξεχνάτε τα bitmaps του παρελθόντος, τα οποία αντικαταστάθηκαν με 16-bit high color και fully rendered μονάδες





και τοπία! Το κυριότερο είναι ότι με τα Voxels μπορείτε να απολαμβάνετε τα 3D γραφικά, χωρίς να διαθέτετε αναγκαστικά κάρτα επιτάχυνσης! Αν η λέξη Dynamic Lighting μέχρι τώρα σας ήταν άγνωστη, επειδή δεν διαθέτατε κάρτα επιτάχυνσης, τώρα θα τη γνωρίσετε για τα καλά, μια και αποτελεί σημαντικότατο feature στο παιχνίδι. Με τη βοήθειά του μπορείτε να παίξετε αποστολές όχι μόνο κατά τη διάρκεια της ημέρας αλλά και τη νύχτα, όταν η όραση των μονάδων σας (και του εχθρού φυσικά) είναι μειωμένη. Παράλληλα, υπάρχουν τα λεγόμενα spotlights, τα οποία είναι πυργίσκοι με προβολείς για τον εντοπισμό του εχθρού έξω από τη βάση σας. Μόνο και μόνο το animation του προβολέα και το πώς φωτίζεται μια συγκεκριμένη περιοχή από αυτόν είναι ένα καλό παράδειγμα των ικανοτήτων των Voxels. Ακόμα, αν η βάση σας δέχεται επίθεση, ακούγεται μια σειρήνα και βυθίζεται σε ένα κόκκινο χρώμα, το οποίο υποδεικνύει το γενικό συναγερμό! Σημειώστε ότι η τεχνολογία των Voxels χρησιμοποιήθηκε στο Blade Runner με απόλυτη επιτυχία, μια και τα γραφικά του ήταν εκπληκτικά!

Ας περάσουμε στο gameplay. Εδώ έχουν γίνει σημαντικότατες αλλαγές. Ας αναφέρουμε μερικές, μόνο και μόνο για να σας "ζεστάνουμε"! Πρώτο και καλύτερο το feature ονόματι veterancy, το οποίο επιτρέπει σε οποιαδήποτε μονάδα στο παιχνίδι να αποκτήσει τα λεγόμενα experience points, καθώς καταστρέφει άλλες εχθρικές μονάδες. Βεβαίως, όταν αποκτούν εμπειρία, αποκτούν αυτόματα νέες δυνατότητες, όπως το πεζικό (light battle infantry, cyborgs, disk throwers, jump jet infantry, medics), το οποίο διασκορπίζεται αυτόματα όταν δέχεται επίθεση από τον αέρα! Μια σημαντική αλλαγή του Tiberian Sun είναι ότι τώρα, αν κατασκευάζετε περισσότερα από ένα κτίρια παραγωγής μονάδων, η ταχύτητα κατασκευής οποιασδήποτε μονάδας δεν θα αυξάνεται (βλ. προηγούμενα Command & Conquer) ούτε θα μπορείτε να παρασκευάζετε περισσότερες από μία μονάδες ταυτόχρονα (βλ. Starcraft, Warcraft). Αυτό βοηθά πολύ στο να καταργηθεί η τακτική του "rush", η οποία, ομολογουμένως, είχε καταντήσει για μερικούς βαρετή. Ενα τελευταίο στοιχείο που θα αναφέρουμε (εμ, δεν θα μαρτυρήσουμε και όλο το παιχνίδι!) είναι η αναβάθμιση των κτιρίων. Ενδέχεται να είναι ένα αρκετά ενδιαφέρον αλλά και σημαντικό στοιχείο στο παιχνίδι, μια και με την αναβάθμιση προσθέτετε καινούριες δυνατότητες στο κτίριο. Για παράδειγμα, μπορείτε να αναβαθμίσετε το Communications Center, ώστε σε κάποια φάση να αποκτήσετε πρόσβαση στο Threat Assessment Radar και αργότερα στο περιβόητο Ion Cannon! Καλύτερα από το να χτίζετε νέα κτίρια, δεν νομίζετε;

Τέλος, πολλά από τα videos του παιχνιδιού είναι γυρισμένα σε κανονικές τοποθεσίες με αληθινούς ηθοποιούς! Μια σημαντική αλλαγή αφορά στο ότι στα briefings του Tiberian Sun ο χαρακτήρας σας φαίνεται μέσα στο video, επιτρέποντάς σας για παράδειγμα να κάνετε ερωτήσεις! Ενα καλό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι, καθώς είστε στη μάχη, πολλές φορές το minimap γίνεται οθόνη λήψης νέων διαταγών, όποτε λογικά θα βλέπετε τον αρχηγό σας να σας δίνει εντολές!


THRUSTMASTER®
Αποκτήστε την απόλυτη ποιότητα σε νέες τιμές!
ACM
Game Card
GP 1
Grand Prix Racing
Console
FORMULA T2
Auto Racing Controls
with Floo Pedals
TOP GUN
Flight Control System
RAGE 3D
PAD
Εξουσιοδοτημένο Service Thrustmaster
Red STAR Computer Systems Τηλ. 8657272
Grup Multimedia Systems A.E. είναι αποκλειστικός αντιπρόσωπος της εταιρίας THRUSTMASTRE
Θα τα βρείτε στα εξουσιοδοτημένα σημεία πώλησης:
ONE WAY
Τηλ.: 2851351-5
πλαίσιο
Τηλ.: 2892000
εικόνα ήχος SPOT
ΑΘΗΝΑ Τηλ.: 8945527
ΘΕΣΣ/ΝΙΚΗ Τηλ.: 031/949596
e-motion
Τηλ.: 9883800
ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ
Τηλ.: 2891000
Παπασωτηρίου
ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΒΙΒΛΙΑ - MULTIMEDIA
Τηλ.: 3302980-2
BIG CITY
Τηλ.: 8211117
computer ALFA
Τηλ.: 9946135-7
grup MULTIMEDIA systems
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 01/9480000 FAX: 01/9427710 INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr e-mail:sales@grupmulti.gr
Αντιπρόσωπος Επαρχίας: ΟΡΜΑΝ Α.Ε. Ελ. Βενιζέλου 107, Αγ. Παρασκευή - Αθήνα Τηλ.:01/6536343,6535941 Fax:01/6532484



Το Command & Conquer 2: Tiberian Sun έχει ήδη καθυστερήσει, αφού ήταν να κυκλοφορήσει στην Αμερική τον Δεκέμβριο. Η καινούρια ημερομηνία κυκλοφορίας δεν έχει οριστεί ακριβώς καθώς η Westwood δήλωσε ότι θα κυκλοφορήσει αρχές του 1999. Εμείς από την πλευρά μας δεν έχουμε παρά να περιμένουμε, διότι το Tiberian Sun αναμένεται να είναι ίσως το καλύτερο παιχνίδι του 1999! Υπομονή, λοιπόν, και να θυμάστε... He who controls the past commands the future.

Του Γιώργου Κυριακού

Star Wars: Force Commander

Από τη LucasArts

Αγαπητοί Star Wars fans, μπορείτε να αρχίσετε να πανηγυρίζετε! Επιτέλους ένα C&C-clone αλά Star Wars! Είναι αλήθεια ότι το Rebellion άφησε πολλούς απογοητευμένους με την προσπάθεια της LucasArts να κάνει ένα strategy με φόντο τη φανταστική τριλογία του Star Wars. Να όμως που και οι εταιρίες καταλαβαίνουν τα λάθη τους (βασικά τις πωλήσεις κοιτάνε, αλλά αυτή είναι μια άλλη ιστορία...) και σπεύδουν προς την άμεση διόρθωσή τους. Ηταν αρχές Απριλίου, όταν η LucasArts ανακοίνωσε το επόμενο real time strategy παιχνίδι της Force Commander. Βεβαίως με κάτι τέτοιες ανακοινώσεις τρελαίνεται ο κόσμος και λέει: "Star Craft, ήρθε η ώρα σου!" (όχι ότι ήρθε, αλλά φτάνει!).

Ισως το πιο ενδιαφέρον του Force Commander είναι ότι καλύπτει όλη την τριλογία Star Wars (αρχίζοντας λίγο πριν από το A NEW HOPE μέχρι λίγο μετά το RETURN OF THE JEDI). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο παίκτης θα ελέγχει μία από τις δύο βασικές αντίπαλες ομάδες: τους Imperials (AT-AT Walker δώσε μου και την ψυχή μου πάρε!) ή τους Rebels (X-Wing και Y-Wing rules!). Θα πολεμήσετε σε δεκάδες πλανήτες και δεν θα δώσετε μόνο τις κλασικές ιστορικές μάχες που είδαμε στις ταινίες αλλά και άλλες, που διεξήχθησαν εκείνο το χρονικό διάστημα αλλά δεν προβλήθηκαν ποτέ!

Για να ξεχωρίσει το Force Commander από τα Total Annihilation, Star Craft κ.λπ., έπρεπε να δώσει έμφαση στα γραφικά. Και έτσι έπραξε. Ομως, αδελφάκι μου, πόση έμφαση έδωσε; Απ' ό,τι έχει αποκαλύψει ο ίδιος ο σχεδιαστής του παιχνιδιού (Sean Clark), τα γραφικά όχι μόνο των μονάδων αλλά και του περιβάλλοντος θα είναι, με μια λέξη, επαναστατικά. Οι πρώτες εικόνες επιβεβαιώνουν τα λόγια του σχεδιαστή και παράλληλα μας αφήνουν με το στόμα ανοικτό!

Ισως να το έχετε ήδη υποψιαστεί, αλλά εγώ θα το πω γι' αυτούς που



έχουν ήδη αρχίσει να πετάνε στα σύννεφα με αυτά που διαβάζουν: Οι 3D κάρτες γραφικών θα δώσουν ρέστα εδώ. Κοινώς, αν δεν έχετε κάρτα επιτάχυνσης γραφικών, δεν θα μπορέσετε να παίξετε το παιχνίδι. Αυτός ο περιορισμός είναι 100% σίγουρο ότι θα ισχύσει στην τελική έκδοση του παιχνιδιού, οπότε όσοι δεν έχετε την εν λόγω κάρτα φροντίστε να την προμηθευτείτε σύντομα.

Ενας σωστός φίλος των strategies μπορεί εύκολα να ισχυριστεί ότι τα περισσότερα από τα RTS παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά είναι κατά βάθος ίδια μεταξύ τους, με λίγα διαφορετικά features και γραφικά (το λεγόμενο Command & Copy!!). Το Force Commander ίσως να είναι το πρώτο RTS που θα κάνει μια αξιέπαινη προσπάθεια να αποφύγει αυτήν την ομοιότητα. Αυτό θα φανεί από δύο βασικούς παράγοντες. Ο πρώτος είναι το πώς μαζεύεις τα περιβόητα resources (resource gathering) και ο δεύτερος οι τοποθεσίες στις οποίες θα εξελίσσονται οι μάχες. Σύμφωνα με όσες πληροφορίες έχει δημοσιεύσει έως τώρα η LucasArts, στο παιχνίδι θα υπάρχουν περισσότεροι από 20 διαφορετικοί κόσμοι-πλανήτες, καθένας από τους οποίους θα έχει τα δικά του resources. Αυτή είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα ιδέα, την οποία δεν έχουμε ξαναδεί. Οσον αφορά στις τοποθεσίες, η LucasArts ελπίζει ότι το παγωμένο look του Hoth, η ατελείωτη έρημος του Tattooine, η υποβλητική ζούγκλα του Yavin και τα δάση του Alderaan δεν θα μας αφήσουν παραπονεμένους.

Συνεχίζοντας την αναφορά μας, πρέπει να πούμε ότι το παιχνίδι θα έχει περισσότερα από 100 διαφορετικά units, τα περισσότερα από τα οποία δεν έχουμε δει ποτέ στον κόσμο του Star Wars. Μονάδες όπως Snowspeeder, Rebel Tank, Compact Assault Vehicle, Juggernaut, Hover-Scout, AT-AT Walker (έχει να γίνει χαμός με αυτό!), Rebel Droid και πολλές άλλες αναμένεται να κάνουν την εμφάνισή τους.

Περνώντας στο στρατηγικό μέρος, πρέπει να αναφέρουμε τα πλεονεκτήματα των λόφων. Τα units θα πηγαίνουν πιο αργά όταν σκαρφαλώνουν και ταχύτερα όταν κατεβαίνουν. Οι μονάδες που βρίσκονται πάνω σε έναν λόφο βλέπουν και πετυχαίνουν καλύτερα αυτές που είναι πιο κάτω, δίνοντας στον παίκτη σαφέστατο πλεονέκτημα. Τα effects των shadows και fog θα δώσουν νέα χάρη στις αιφνιδιαστικές επιθέσεις και τις ενέδρες. Το fog είναι το γνωστό σε όλους μας fog-of-war. Το shadows όμως τι είναι; Είναι απλό! Τα λοφάκια και τα δέντρα φυσικά την ημέρα δημιουργούν σκιά. Τοποθετώντας εκεί τα units σας ο εχθρός δεν τα βλέπει εύκολα! Βεβαίως, οι καταιγίδες και οι άνεμοι ή οι δυνατές βροχές δεν θα λείψουν (είπαμε, 3D accelerated only!).

Επειτα από όλα αυτά, αν ακόμη αναρωτιέστε αν το παιχνίδι είναι μία από τα ίδια, η απάντηση είναι αρνητική. Οσοι ονειρεύονται να διοικούν μια στρατιά από AT-AT Walkers και ένα σμήνος από TIE-Bombers, το όνειρό τους θα πραγματοποιηθεί -αν όλα πάνε καλά- την άνοιξη του 1999! Βεβαίως δεν αποκλείεται να κυκλοφορήσει νωρίτερα, μια και η εταιρία δεν έχει ανακοινώσει τίποτα άλλο μετά το χειμώνα του '98-99. Αναμείνατε λοιπόν και may the force be with you!

Του Γιώργου Κυριακού


Microsoft
Αν δεν έχετε αυτά τα παιχνίδια
τότε δεν ξέρετε τι "παίζεται".
Γνωρίστε τα συναρπαστικά παιχνίδια της MICROSOFT για να ζήσετε ατελείωτες ώρες διασκέδασης...
Microsoft
AGE of EMPIRES THE RISE OF ROME EXPANSION
AGE of EMPIRES
MOTOCROSS MADNESS
URBAN ASSAULT
Revenge of Arcade
Combat Flight Simulator WWII Europe Series
Flight Simulator 98
MONSTER TRUCK MADNESS 2
CLOSE COMBAT A BRIDGE TOO FAR
Return of Arcade
...και έντονες εμπειρίες
με τα επαναστατικά Joysticks
και Gamepads της οικογένειας
SideWinder της MICROSOFT.
SideWinder Freestyle Pro
SideWinder Force Feedback Pro
SideWinder Force Feedback Wheel
SideWinder game pad
ΔΩΡΕΑΝ ΜΕΤΑΦΟΡΑ
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
SERVICE
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ
ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ
• Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660
ΝΕΟ Γλυφάδα
Ι.Μεταξά 17 & Δούσμανη,
τηλ.: (01) 8941465
(01) 8949036
• Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127
• Μελίσσια
Λ. Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850
• Μουσείο
Στουρνάρη 33
& Τζωρτζ,
τηλ.: (01) 3829106
ΝΕΟ Μουσείο
Στουρνάρη 39
τηλ.: (01) 3825447
(01) 3800269
• Ν. Ερυθραία - Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183
• Ν. Ιωνία
Λ. Ηρακλείου 291,
τηλ.: (01) 2771553
• Παγκράτι
Υμηττού 86,
τηλ.: (01) 7563243
ΝΕΟ Π. Φάληρο
Λ. Αμφιθέας 78
& Ανδρομάχης,
τηλ.: (01) 9854583-4
• Πειραιάς
Ηρ. Πολυτεχνείου 38
& Σωτήρος Διός 15,
τηλ.: (01) 4133630
• Περιστέρι
Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781529
• Χολαργός - Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588
• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858
• ΡΟΔΟΣ
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
τηλ.: (0241) 31604
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ:
Σταδίου, Φάρος Ψυχικού, Θεσσαλονίκη(2ο κατάστημα)
Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς
για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ COMPUTER
http://www.multirama.com
Unexpected advertising

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 194 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (2) **X-FILES: THE GAME** (FOX INTERACTIVE)
2 (1) **DIABLO** (BLIZZARD)
3 (3) **HELLFIRE** (SIERRA)
4 (-) **REDJACK** (CYBERFLIX/THQ)
5 (-) **GRIM FANDANGO** (LUCASARTS)

ACTION

1 (1) **UNREAL** (EPIC)
2 (3) **MORTAL KOMBAT 4** (MIDWAY)
3 (2) **QUAKE 2** (id)
4 (5) **TOMB RAIDER 2** (CORE DESIGN)
5 (4) **RAYMAN GOLD** (UBISOFT)

STRATEGY

1 (1) **STARCRAFT** (BLIZZARD)
2 (3) **AGE OF EMPIRES** (MICROSOFT)
3 (4) **COMMANDOS** (EIDOS)
4 (-) **AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME** (MICROSOFT)
5 (2) **RED ALERT** (WESTWOOD)

SIMULATION

1 (1) **FIFA/WORLD CUP '98** (ELECTRONIC ARTS)
2 (-) **NEED FOR SPEED III** (ELECTRONIC ARTS)
3 (2) **TEST DRIVE 4** (ACCOLADE)
4 (5) **COLIN McRAE RALLY** (CODEMASTERS)
5 (4) **NEED FOR SPEED II** (ELECTRONIC ARTS)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

#		Τίτλος	Εταιρεία	Είδος	
1	-	Starcraft (1)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆
2	-	FIFA/World Cup '98 (2)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	[10] ☆☆
3	▲	X-Files: The Game (4)	(FOX INTERACTIVE)	ADVENTURE	☆☆☆☆
4	▼	Diablo (3)	(BLIZZARD)	ADVENTURE	[10] ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
5	▲	Hellfire (7)	(SIERRA)	ADVENTURE	☆☆☆☆☆☆☆
6	-	Age of Empires (6)	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
7	▲	Commandos (8)	(EIDOS)	STRATEGY	☆☆☆☆☆
8	▲	Unreal (10)	(EPIC)	ACTION	☆☆
9	-	Age of Empires: Rise of Rome	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆
10	▼	Red Alert (5)	(WESTWOOD)	STRATEGY	[10] ☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Καλή χρονιά σας ευχόμαστε καταρχήν και είθε το 1999 να είναι η πιο "gaming" χρονιά που θα περάσουμε. Βρισκόμαστε μόλις έναν χρόνο πριν από το περιβόητο τέλος της χιλιετίας και το bug του 2000 μας πλησιάζει απειλητικά. Ωστόσο, αυτό δεν πρόκειται να μας πτοήσει, διότι εμείς είμαστε πανέτοιμοι. Στα δικά μας τώρα... Το Starcraft συνεχίζει σταθερά να είναι πρώτο (μα καλά, ακόμα να το βαρεθείτε;), ενώ το FIFA 98 βρίσκεται στη δεύτερη θέση. Προβλέπω όμως πως δεν θα είναι για πολύ, μια και το FIFA 99 είναι εδώ. Εσείς τι λέτε; Το Unreal κερδίζει αργά αλλά σταθερά έδαφος, ενώ μία πρώτη εμφάνιση κάνει το expansion του Age of Empires: Rise of Rome. Το Warcraft μας άφησε χρόνους, αλλά πού θα πάει, μάλλον τον επόμενο μήνα θα το ξαναδούμε να φιγουράρει στο TOP 10...

TOP 5 Καταστημάτων

#	Τίτλος	Εταιρεία
1	FIFA 99	(Electronic Arts)
2	Tomb Raider III	(Eidos)
3	Need for Speed III	(Electronic Arts)
4	Age of Empires: Rise of Rome	(Microsoft)
5	Half-Life	(Sierra)

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Παπασωτηρίου, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP 5.

ΘΟΔΩΡΗΣ ΒΑΜΒΑΚΑΡΗΣ

"Σκοπός μας είναι η όσο το δυνατόν πληρέστερη ενημέρωση των εταιριών γύρω από τις νέες τεχνολογίες."

Επιμέλεια συνέντευξης: Γιάννης Κωστάκης, colwyn@compulink.gr

Η Data First (Δεληγιώργη 120 Πειραιάς, τηλ.: 4131356) αν και σχετικά νέα εταιρία, έχει κάνει την είσοδό της πολύ δυναμικά στο χώρο της Πληροφορικής, προσφέροντας λύσεις στις ανάγκες τόσο των εταιριών όσο και των ιδιωτών. Δεδομένης της ανοδικής πορείας της κατά τα δύο χρόνια λειτουργίας της, μία συζήτηση με τον υπεύθυνο της Data First κ. Βαμβακάρη, προκειμένου να μάθουμε περισσότερα για την εταιρία και τα σχέδιά του, ήταν ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα. Ας δούμε τι μας είπε.

PC Master: *Πείτε μας λίγα λόγια για την Data First. Πότε ξεκίνησε, με τι ασχολείται...*

Θοδωρής Βαμβακάρης: Η Data First μπήκε στο χώρο της Πληροφορικής το 1996, αρχίζοντας με την πώληση αναλώσιμων ειδών και έχοντας μικρό κύκλο εργασιών. Ξεκινώντας, η έδρα μας ήταν σε ένα γραφείο στην οδό Σαχτούρη και εξυπηρετούσε μικρό κύκλο εταιριών στο χώρο των αναλωσίμων. Το 1997 οι ανάγκες των εταιριών που ήταν ήδη πελάτες μας μάς ανάγκασαν να μπούμε πιο δυναμικά στο χώρο της πώλησης υπολογιστών και software, καθώς επίσης να ασχοληθούμε με την πώληση χαρτικών. Επίσης, λόγω αυτής της ανόδου μεταφερθήκαμε σε μεγαλύτερο κατάστημα στην οδό Δεληγιώργη, στον αριθμό 120, απέναντι από το Πανεπιστήμιο Πειραιά. Τώρα η εταιρία μας ασχολείται με τη λιανική πώληση και συγχρόνως συνεχίζει τη συνεργασία της με τις εταιρίες.



PCM: *Σε τι κοινό απευθύνεστε και τι προϊόντα μπορεί να βρει το κοινό αυτό στο κατάστημά σας;*

Θ.Β.: Η εταιρία μας προσανατολίζεται προς το χώρο των εταιριών, ωστόσο μπορεί και καλύπτει τις ανάγκες και ενός απλού καταναλωτή, έχοντας από τις καλύτερες τιμές της αγοράς και στις τιμές μετρητοίς και στους διακανονισμούς. Στο κατάστημά μας ο καταναλωτής μπορεί να βρει όλα τα προϊόντα Πληροφορικής, όπως monitors, scanners, printers, modems, notebooks, υπολογιστές δικής μας κατασκευής, διακεκριμένους σε αρκετά τεστ περιοδικών, καθώς και επώνυμα μηχανήματα όπως HP, Compaq, IBM και Packard Bell.

PCM: *Σύμφωνα με τα λεγόμενά σας, ασχολείστε περισσότερο με τη μηχανοργάνωση εταιριών. Χαρακτηρίστε μας αυτή την αγορά. Υπάρχει διαρκής ανάγκη για αναβάθμιση των μηχανημάτων μιας εταιρίας;*

Θ.Β.: Η αγορά των εταιριών έχει πολλές ιδιαιτερότητες. Εμείς, από την πλευρά μας, καλούμαστε να ανακαλύψουμε όλες τις ανάγκες κάθε εταιρίας και να προτείνουμε τις καλύτερες δυνατές λύσεις για την αρτιότερη λειτουργία της.

Επίσης, με τις λύσεις που δίνουμε πρέπει να ικανοποιούμε όλους τους υπαλλήλους της εταιρίας και να τους βοηθάμε στην αρχή μέχρι να καταλάβουν τη σωστή λειτουργία και χρήση των μηχανημάτων.

Σκοπός μας είναι η όσο το δυνατόν πληρέστερη ενημέρωση των εταιριών γύρω από τις νέες τεχνολογίες, σε ό,τι αφορά τα συστήματα Πληροφορικής, με εξειδικευμένες προτάσεις ανάλογα με τον κύκλο εργασιών κάθε εταιρίας.

Σε πολλές εταιρίες υπάρχει η ανάγκη αναβάθμισης των υπολογιστών, αλλά οι περισσότερες φοβούνται πως οι υπάλληλοί τους θα αντιμετωπίσουν προβλήματα εξοικείωσης με την καινούρια τεχνολογία. Σε αυτό τον τομέα βοηθάμε παρέχοντας πρακτική εξάσκηση στα στελέχη των εταιριών, για την καλύτερη προσαρμογή τους.

PCM: *Μια και ο λόγος για αναβαθμίσεις, πρόκειται για ένα θέμα που έχει απασχολήσει πολλούς αναγνώστες μας. Πείτε μας τη δική σας γνώμη.*

Θ.Β.: Σχετικά με το θέμα των αναβαθμίσεων, είμαι της γνώμης ότι οι κάτοχοι υπολογιστών πρέπει να ακολουθούν την τεχνολογία αλλά πάντα με μέτρο. Δεν

πρέπει να τους πιάνει το καταναλωτικό δαιμόνιο και να αγοράζουν πράγματα τα οποία μπορεί και να μην τους χρειαστούν ποτέ. Είναι πολύ ωραίο να έχουμε όλα τα εξαρτήματα που συμπληρώνουν τον υπολογιστή μας, ωστόσο πρέπει να σκεφτόμαστε πάντα με μέτρο και να αγοράζουμε αυτά που κατά βάση μας χρειάζονται.

PCM: *Τι πιστεύετε γενικότερα για τους Ελληνες χρήστες; Μπορούμε να τους χαρακτηρίσουμε χομπίστες, power users ή κάτι άλλο;*

Θ.Β.: Πιστεύω πως πλέον οι Ελληνες χρήστες κατά ένα μεγάλο ποσοστό γνωρίζουν τι θέλουν από ένα "εργαλείο" το οποίο τους βοηθά στη δουλειά τους και συγχρόνως μπορεί να τους διασκεδάζει. Αρα, θα τους χαρακτήριζα σκεπτόμενους χρήστες.

PCM: *Σχολιάστε μας το χώρο της Πληροφορικής στην Ελλάδα.*

Θ.Β.: Ο χώρος της Πληροφορικής αναπτύσσεται τα τελευταία χρόνια με ραγδαίους ρυθμούς. Ετσι, έχουμε φθάσει σήμερα στο σημείο ένας υπολογιστής να θεωρείται αναγκαίο είδος όχι μόνο για τις επιχειρήσεις, οι περισσότερες από τις οποίες έχουν στην κατοχή τους στόλο από υπολογιστές, αλλά και για τους απλούς πολίτες, οι περισσότεροι από τους οποίους έχουν στο σπίτι τους έναν υπολογιστή (home users). Αυτό οφείλεται στην εξέλιξη που έχει επιφέρει η ανάπτυξη της τεχνολογίας στον τομέα της Πληροφορικής, γεγονός το οποίο συνεπάγεται την ευκολότερη χρήση των υπολογιστών ακόμη και από άτομα που δεν έχουν πολλές γνώσεις πάνω στο αντικείμενο.

PCM: *Το Internet δεν χρειάζεται συστάσεις. Τι κοινό έλκει ένα μέσο όπως αυτό και πού πιστεύετε ότι έχει τη μεγαλύτερη χρησιμότητα: στην εκπαίδευση, την ψυχαγωγία ή την πληροφόρηση;*

Θ.Β.: Το Internet έχει την ιδιαιτερότητα να προσελκύει όλους τους χρήστες υπολογιστών. Εχει πάρα πολλές δυνατότητες, η δε χρησιμότητά του είναι πολυδιάστατη. Δεν μπορούμε να διακρίνουμε μία χρησιμότητα του Internet ως κύρια. Αυτό έγκειται σε κάθε χρήστη χωριστά, και μόνο αυτός μπορεί να ξέρει σε ποιον τομέα το Δίκτυο του είναι ιδιαίτερα χρήσιμο. Πάντως εμείς μπορούμε να πούμε ότι το Internet προσφέρει σημαντικές υπηρεσίες και στις τρεις κατηγορίες που αναφέρατε. Τώρα μπαίνουμε και εμείς στο χώρο του Internet, φτιάχνοντας δικό μας κόμβο για την καλύτερη εξυπηρέτηση των πελατών μας.





PCM: *Τι ακριβώς σχεδιάζετε, κ. Βαμβακάρη;*

Θ.Β.: Ο κόμβος δημιουργείται πρωτίστως για την καλύτερη εξυπηρέτηση των πελατών μας. Ετσι στο άμεσο μέλλον οι πελάτες μας - και όχι μόνον αυτοί- θα έχουν τη δυνατότητα μέσω του κόμβου μας να ενημερώνονται για τις τιμές των συστημάτων που τους ενδιαφέρουν, καθώς και να υπολογίζουν μόνοι τους το κόστος των συστημάτων αυτών, αν θέλουν να πληρώσουν με διακανονισμό, δηλαδή να υπολογίζουν μόνοι τους τούς τόκους των γραμματίων. Επίσης, θα μπορούν να αποκτούν το δικό τους e-mail και να διαφημίζονται μέσω του κόμβου μας με πολύ χαμηλό κόστος. Κατά δεύτερον δημιουργείται για την κατασκευή Web site των πελατών μας, για την καλύτερη προβολή τους με αυτό τον καινούριο τρόπο διαφήμισης.

PCM: *Πώς πιστεύετε ότι θα κυλήσει η νέα χρονιά για την Data First; Τι ετοιμάζετε για το μέλλον;*

Θ.Β.: Οι στόχοι της Data First θα παραμείνουν ίδιοι και για τη νέα χρονιά. Σκοπός μας, δηλαδή, είναι η αύξηση των πωλήσεων, με πρωταρχικό στόχο τη διατήρηση των ήδη χαμηλών τιμών μας. Επιπλέον, η εταιρία μας έχει θέσει ως στόχους την αύξηση των πωλήσεών της, σε επίπεδο χονδρικής πλέον, καθώς και την προσπάθεια για εισαγωγή από το εξωτερικό περιφερειακών και άλλων ειδών. Τέλος, επιδίωξή μας είναι η καλύτερη και γρηγορότερη παροχή υπηρεσιών (service, εγκατάσταση δικτύων κ.λπ.), ώστε να καλύπτουμε πλέον όλη την γκάμα των αναγκών μιας επιχείρησης σε ό,τι αφορά την Πληροφορική.

PC

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε μίνι συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.

Ο ΟΤΕ βάλλεται από τους χρήστες

Λες και ήταν συνεννοημένοι, δύο αναγνώστες της στήλης διαμαρτύρονται εντόνως και ταυτοχρόνως για την πολιτική τιμών του ΟΤΕ.

Οπως οι περισσότεροι, πιστεύω, χρήστες του Internet, έτσι και οι δύο αναγνώστες μας, οι επιστολές των οποίων δημοσιεύονται στη συνέχεια, τα έχουν βάλει με τον εθνικό τηλεπικοινωνιακό φορέα μας και τις φημολογούμενες αυξήσεις των τιμολογίων του. Ακούστε -ή μάλλον διαβάστε- και κρίνετε:

Επιστολή α'
ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΟΤΕ

Σαν χρήστες του δικτύου και σαν πολίτες αυτής της χώρας, θεωρούμε άδικη τη μεταχείριση του ΟΤΕ ως προς την πολιτική χρέωσης απέναντι σε Ευρωπαίους πλέον πολίτες. Τη στιγμή που όλη η Ευρώπη μπορεί να απολαμβάνει το δίκτυο οποιαδήποτε ώρα της ημέρας, ο Ελληνας χρήστης αναγκάζεται να περιμένει -πλέον με τις ψηφιακές συνδέσεις- την 11η βραδινή ώρα για να χρησιμοποιήσει το δίκτυο (Internet).
Ολα αυτά γιατί η χρέωση τις βραδινές ώρες είναι μία μονάδα ανά 8 λεπτά, ενώ τις υπόλοιπες μία μονάδα ανά 1 λεπτό (μετά τα πρώτα 3 λεπτά). Ακόμα και με τις μειωμένες τιμές του παροχέα OTEnet (που παρανόμως τόσο καιρό δεν μπορούν να προσφέρουν οι υπόλοιποι παροχείς), η χρέωση είναι μία μονάδα ανά 3 λεπτά και τις βραδινές ώρες (23:00-06:00) 1 μονάδα ανά 10 λεπτά.
Θεωρούμε ότι και τα δύο είδη χρεώσεων είναι απαράδεκτα, τη στιγμή που άλλες χώρες χρεώνουν τους χρήστες τους με πολύ χαμηλότερο κόστος και συγχρόνως παρέχουν πολύ καλύτερη ταχύτητα και τεχνολογία.
ΖΗΤΑΜΕ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΤΕ καλύτερη οικονομική πολιτική τουλάχιστον ως προς τους χρήστες του INTERNET, ώστε να μπορέσουν επιτέλους και οι Ελληνες χρήστες να έχουν το δικαίωμα της πληροφόρησης, της ψυχαγωγίας καθώς και των άλλων υπηρεσιών που μπορεί να προσφέρει το δίκτυο.
Φιλικά
Γιώργος

Επιστολή β'
ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΗΛΗ "ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ"

Αγαπητό "PC Master",
Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και θέλω προσωπικά να σε ευχαριστήσω για τη δημιουργία της στήλης που αφορά στο Linux. Τέλος πάντων, εγώ ήθελα να αναφερθώ σε άλλο θέμα... Ο ΟΤΕ προετοιμάζει μια αναπροσαρμογή του τιμολογίου του, κατά την οποία η χρέωση στα ψηφιακά αστικά τηλεφωνήματα θα γίνεται ανά 1 λεπτό και όχι ανά 3, το οποίο βέβαια σημαίνει ότι θα μειωθεί η μονάδα. Ετσι, αντί για 17 δρχ. η μονάδα θα πέσει περίπου στις 10 δρχ. Ο ΟΤΕ υποστηρίζει ότι αυτό γίνεται για το καλό των συνδρομητών, καθώς λέει ότι περίπου το 50% των τηλεφωνημάτων των Αθηνών (γιατί μόνο των Αθηνών, όλοι οι άλλοι δεν μετράνε;) γίνεται σε χρόνο μικρότερο του ενός λεπτού, κάτι που άμα θέλουμε το πιστεύουμε. Τέλος πάντων, σίγουρο είναι ότι όσοι είναι Internet users ή εν τέλει μιλάνε πολύ στο τηλέφωνο σίγουρα βγαίνουν ζημιωμένοι. Αυτό γιατί, αν μιλήσεις 3 λεπτά με τις τιμές που έχω στα χέρια μου, θα δώσεις 30 δρχ., ενώ πριν έδινες "μόλις" 17 δρχ. Δηλαδή πού το πάνε, δεν καταλαβαίνω. Οταν είδα τον τίτλο της εφημερίδας να γράφει πανέξυπνα: "120% αύξηση για το καλό μας", ειλικρινά ζαλίστηκα. Δεν πρόκειται να κάνω σχόλια, καθώς έχω "στενές σχέσεις" με τον ΟΤΕ, αλλά ειλικρινά έχω μία απορία; Τι θέλουν; Απλώς να αποσβέσουν τα χρήματα που έχαναν τόσα χρόνια με τα αστικά (γιατί έχαναν), ή πρέπει να κάνω τη θλιβερή σκέψη του "στημένου" παιχνιδιού, με σκοπό να κινηθεί κόσμος προς OTEnet (κάτι που έχει ήδη αρχίσει να γίνεται, και εσείς το ξέρετε καλύτερα από μένα). Δεν θα πω τίποτα άλλο.
Φιλικά
Γ.Σ.

Η μαύρη αλήθεια είναι ότι τα νέα τιμολόγια που προσπαθεί να περάσει ο ΟΤΕ δεν θα είναι απλά "τσουχτερά" αλλά "καταστροφικά", τουλάχιστον για τους χρήστες του Internet, οι οποίοι πλέον θα βλέπουν να στοιχίζει το τηλεφώνημα στον εκάστοτε Provider ακριβότερα από ό,τι τον χρεώνει ο ίδιος ο Provider για τα δικαιώματα χρήσης του Internet. Δυστυχώς, όμως, ο ΟΤΕ δεν είναι πλέον δημόσιος οργανισμός. Είναι μια ιδιωτική εταιρία, και μάλιστα ιδιωτική εταιρία που απολαμβάνει ένα απαράδεκτο μονοπώλιο, μια ιδιωτική εταιρία που έχει εισαχθεί στο Χρηματιστήριο της Νέας Υόρκης. Με λίγα λόγια, μη θεωρείτε πλέον τον ΟΤΕ δημόσια επιχείρηση κοινής ωφελείας - κανονικά θα πρέπει να βγει από αυτή τη λίστα. Δεν πασχίζει πια για το κοινό καλό αλλά για την οικονομική βιωσιμότητα και ευρωστία του, κάτι που είναι δικαιολογημένο από μια άποψη, καθώς το 2000 (μπορεί και νωρίτερα) θα απελευθερωθεί η μετάδοση φωνής. Ετσι, θα μπορεί να έρθει π.χ. η Deutsche Telecom και να προσφέρει τις ίδιες υπηρεσίες με αυτές του ΟΤΕ - κάτι που τώρα δεν μπορεί να κάνει, διότι ο ΟΤΕ έχει το μονοπώλιο. Το τηλεπικοινωνιακό σκηνικό αναμένεται να αλλάξει δραματικά μέχρι τους Ολυμπιακούς Αγώνες στην Αθήνα, οπότε κάνετε λιγάκι υπομονή...

Το DVD or not to DVD?

Ενα καυτό, θεμελιώδες όσο και επίκαιρο ερώτημα, με το οποίο τελευταίως μου τριβελίζουν τα αυτιά γνωστοί και φίλοι.

Το έργο το 'χουμε ξαναδεί πολλάκις, τόσο εις το πρόσφατο όσο και εις το απώτερο παρελθόν. Το ερώτημα καυτό και δεν παίρνει αναβολή: "Βρε master, τώρα που βγήκε το ΧΨΖ καταπληκτικό και ανεπανάληπτο κομπιουτερόπραμα, τι να κάνω; Να το αγοράσω ή να το αφήσω για αργότερα;"
Μπορείτε αβασάνιστα να αντικαταστήσετε τη λέξη "κομπιουτερόπραμα" με το CD-ROM drive, το CD Recordable drive, το ZIP drive, το Jazz drive, το minidisk, το microdrive, την κασέτα DAT, το CD Rewritable drive, το Bernoulli drive, το VESA local bus, το PCI bus, την αρχιτεκτονική Microchannel, την αρχιτεκτονική EISA, το USB, τις επίπεδες οθόνες, τέλος πάντων με οποιαδήποτε τεχνολογική καινοτομία σάς έρθει στο μυαλό. Το ερώτημα δεν αλλάζει - αλλάζουν μόνο τα ονόματα. Και το κυρίαρχο όνομα στην εποχή μας είναι το DVD-ROM drive. Εγώ βέβαια, σταθερός -μερικές φορές- στις θέσεις μου, δίνω την ίδια απάντηση: "Ο κουρέας μαθαίνει στου κασίδη το κεφάλι." Τώρα, θα μου πείτε "τι σόι απάντηση είναι αυτή"; Πολύ καλή και φιλοσοφημένη, σας πληροφορώ. Ακούστε από κάποιον που έπαθε για να μάθει...

Μερικοί από εσάς λοιπόν έχετε μια μανία να θέλετε να αγοράζετε την τελευταία λέξη της τεχνολογίας χωρίς να σκέφτεστε τίποτε άλλο, λέτε και σας έχουν βάλει παρωπίδες. Θέλετε τώρα, ας πούμε, να αγοράσετε DVD-ROM drives. Και σας ρωτώ: Γιατί; Ποιος ο λόγος; Μήπως έχει πλημμυρίσει η αγορά με τίτλους DVD για το PC και εγώ δεν το πήρα χαμπάρι; Α μπα, δεν νομίζω. Μήπως η τιμή τους έπεσε κάτω από αυτή των CD-ROMs; Πού τέτοια τύχη... Ε, τότε, γιατί; Γιατί να ξοδέψετε ένα σεβαστό ποσό επιπλέον για να αγοράσετε ένα DVD-ROM drive τρίτης γενιάς (γιατί μόνο τρίτης γενιάς αξίζει σήμερα να αγοράσετε), αφού έτσι κι αλλιώς δεν πρόκειται να το χρησιμοποιήσετε;

Εδώ να διευκρινίσω τι εννοώ αναφέροντας τα DVD-ROM drives τρίτης γενιάς: αναπαραγωγή τίτλων DVD-ROM με πενταπλή ταχύτητα και CD-ROM τίτλων με μέχρι 32απλή ταχύτητα. Να εξηγούμαστε, διότι αν είναι να πάρετε σήμερα DVD-ROM μικρότερων επιδόσεων και παλαιότερης τεχνολογίας μόνο και μόνο για να λέτε ότι έχετε DVD-ROM, τότε κακό του κεφαλιού σας. Δεν είναι όμως μόνον αυτό. DVD σημαίνει επίσης πως οτιδήποτε υπάρχει επάνω στο δισκάκι είναι κωδικοποιημένο με το πρότυπο MPEG-2, γεγονός που από μόνο του ίσως να μη σας λέει τίποτα, όταν όμως ο υπολογιστής σας αρχίσει να "γονατίζει", ξεφυσώντας στην προσπάθειά του να αποκωδικοποιήσει on-the-fly όλα αυτά τα Mbytes των δεδομένων που περνούν μπροστά από τα μάτια σας, θα αλλάξετε γνώμη... ασκαρδαμυκτί. Διότι, άντε και αγόρασες DVD-ROM και είσαι τρισευτυχισμένος. Ποιος σου εγγυάται ότι ο -ένας και μοναδικός- τίτλος DVD που βρήκες ύστερα από πολύ κόπο θα τρέξει στο γέρικο υπολογιστή σου; Κανείς. Τρανό παράδειγμα το Tex Murphy (έχουμε γράψει και παλιότερα για το θέμα αυτό), το οποίο ήταν το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε και για DVD. Ενώ λοιπόν η έκδοση για CD-ROM λειτουργούσε άψογα με συνηθισμένες απαιτήσεις από τον υπολογιστή σας, η έκδοση DVD ήθελε τα κέρατά της στη γλάστρα για να λειτουργήσει. Ετσι, παρόλο που όταν κάναμε το review στο "PC Master" είχαμε βρεί υπολογιστή με DVD, ο υπολογιστής αυτός δεν ήταν δυστυχώς Pentium II με τα άπειρα MB RAM και την AGP κάρτα γραφικών, οπότε την πατήσαμε την πρώτη φορά.

Αφήστε το άλλο: Οπου να 'ναι θα σκάσουν μύτη τα πρώτα rewritable DVDs, τα οποία βεβαίως στην αρχή θα είναι πανάκριβα. Εκεί κι αν γίνεται ο χαμός. Ακόμα δεν έχει διαφανεί το ποιο πρότυπο θα επικρατήσει, καθώς οι μισές εταιρίες ετοιμάζουν rewritable DVD drives βασισμένες στο DVD-RAM και οι άλλες μισές στο DVD-RW. Τα δισκάκια που θα γράφονται από τις συσκευές αυτές δεν θα είναι καθόλου συμβατά με τα DVD-ROM drives τρίτης γενιάς αλλά με DVD-ROM drives μιας τέταρτης γενιάς - αλλά και πάλι όχι απόλυτα συμβατά, καθώς τα DVD-ROM drives κάθε εταιρίας θα είναι συμβατά με το rewritable πρότυπο (DVD-RAM ή DVD-RW) που έχει επιλέξει κάθε εταιρία. Φιου! Μύλος!

Γιατί, βρε κουτά, θέλετε να μπείτε σε έναν τέτοιο πανικό; Αφήστε να μάθει ο κουρέας σε κανενός άλλου κασίδη το κεφάλι και, αν μάθει καλά, κουρεύεστε κι εσείς... Μέχρι τότε να προτιμάτε το γνωστό σας κουρέα. Μπορεί να μην κάνει τα φαντεζί κουρέματα του πρώτου, είναι σίγουρο όμως ότι δεν θα σας κουρέψει όπως εκείνος στη γνωστή διαφήμιση της Fanta...

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compulink.gr).

Αντε πάλι η Microsoft...

Δεν θέλω να ασχολούμαι συνεχώς με τη Microsoft, αλλά δεν με αφήνει να αγιάσω η αφιλότιμη.

Διαβάζω στον Compuweb: "Μετά από μια διακριτική ανακοίνωση, με την οποία η Microsoft αναγνώριζε πως τα Windows 98 αντιμετωπίζουν κάποια 'μικρά προβλήματα' όσον αφορά στο γνωστό 'Bug του 2000', η εταιρία ανακοίνωσε ότι τον επόμενο μήνα θα κυκλοφορήσει μια σειρά από εργαλεία λογισμικού που θα αντιμετωπίζουν γενικότερα το πρόβλημα στα προϊόντα της."

Τι έγινε δηλαδή τώρα; Ξεχάσαμε την εποχή που διαφημίζαμε ότι τα Windows 98 είναι απόλυτα συμβατά με το 2000 και ότι δεν πρόκειται οι χρήστες τους να έχουν πρόβλημα με το Millennium Bug; Αλλά έτσι είναι. Διαφημίζουμε καλού κακού, χωρίς να το ελέγξουμε πρώτα, και αν τύχει καμιά στραβή, ε, δεν έγινε και τίποτα. Αυτοί θα πάθουν, εμείς θα πάθουμε;

Αμ, δεν είναι τελικά έτσι, καλέ μου κύριε. Διότι ναι μεν η Microsoft ανακοίνωσε ότι το patch είναι έτοιμο και μπορούν να το κατεβάσουν οι χρήστες από το Internet (δηλαδή όσοι δεν έχουν πρόσβαση στο Internet είναι πελάτες Β' κατηγορίας), αλλά εισέπραξε και τη μηνυσούλα της. Ο προγραμματιστής R. Kaczmarek κατέθεσε αγωγή εναντίον της Microsoft, κατηγορώντας την ότι έχει κυκλοφορήσει στην αγορά προγραμματιστικά εργαλεία που εν γνώσει της παρουσίαζαν πρόβλημα με το περίφημο "Bug του 2000". Ειδικότερα αναφέρεται στο πρόγραμμα Fox Pro 2.5, το οποίο κυκλοφόρησε το 1993, και στη Visual Fox Pro, που κυκλοφόρησε δύο χρόνια αργότερα. Στην αγωγή του ο Kaczmarek ζητά αποζημίωση καθώς και άλλες ποινές για τη Microsoft.

Ο-λα-λα! Μου φαίνεται ότι οι δικηγόροι της Microsoft θα πρέπει να μετακομίσουν κοντά στα αμερικανικά δικαστήρια, για να μην ξοδεύουν την ώρα τους στις διαδρομές οι άνθρωποι...

Οχι βέβαια ότι το patch που ανακοίνωσε η Microsoft είναι πανάκεια. Διορθώνει ορισμένα μόνο προβλήματα, καθώς οι "ειδικοί" της εταιρίας δεν έχουν καταφέρει να βρουν ακόμα όλα τα σφάλματα των συνολικά 1.600 προγραμμάτων που θα ελεγχθούν. Και από αυτά που έχουν ήδη ελέγξει, κανείς δεν μας εγγυάται ότι έχουν βρεθεί όλα τα προβλήματα - μετά το 2000, για παράδειγμα, μπορεί να ανακαλύψουμε ότι τα Windows 98 έχουν πρόβλημα με τη διαχείριση μνήμης. Αντε πάλι η Microsoft θα ετοιμάζει patch και εμείς θα ετοιμαζόμαστε να τα κατεβάσουμε σαν χαϊβάνια. Μου θυμίζει λίγο την κατάσταση με τους ελληνικούς δρόμους: πρώτα σκάβει η ΕΥΔΑΠ, μετά η ΔΕΗ, μετά ο ΟΤΕ, μετά γίνονται εργασίες για το γκάζι, μετά για να αλλάξουν καλώδια κ.ο.κ. μέχρι που ο δρόμος γίνεται κουρέλι από τα πολλά σκαψίματα και αναρωτιέσαι σε τι χρησιμεύει η άσφαλτος...

DIAMOND VIPER V550 ENANTION STB VELOCITY 4400

Δυναμίτες με TNT!

Του Ιάσονα Δούζα

Το νεότερο ολοκληρωμένο της nVidia έκανε επιτέλους την εμφάνισή του και στη χώρα μας, μέσω των υλοποιήσεων της Diamond και της STB. Ο λόγος φυσικά για το Riva TNT, τα αρχικά του οποίου δεν προκύπτουν βέβαια από το υλικό με το οποίο κατασκευάζονται δυναμίτες αλλά από τη μηχανή TwiN Texel, που επεξεργάζεται δύο pixels ανά κύκλο ρολογιού.

Η nVidia ήταν η πρώτη εταιρία που επέφερε βαρύ πλήγμα στη "μητέρα" του Voodoo Graphics (3Dfx Interactive) με την παρουσίαση του ολοκληρωμένου 2D/3D επεξεργαστή Riva 128. Το εν λόγω chip, χάρη στις εντυπωσιακές για την εποχή επιδόσεις, οι οποίες ήταν ασυναγώνιστες για ολοκληρωμένο προϊόν, κατόρθωσε να αναδειχτεί πρώτο στις προτιμήσεις των χρηστών ανά τον κόσμο και τοποθέτησε την nVidia σε περίοπτη θέση ανάμεσα στους κατασκευαστές του χώρου. Οι επικριτές του chip αναφέρονταν διαρκώς στη μικρή ποσότητα μνήμης που υποστήριζε (4MB) καθώς και στη σχετικά χαμηλή ποιότητα των προσφερόμενων χαρακτηριστικών για τρισδιάστατη απεικόνιση. Ετσι, η nVidia οδηγήθηκε αρχικά στην παραγωγή μιας ελαφρά βελτιωμένης έκδοσης με την ονομασία Riva 128ZX, η οποία υποστήριζε μνήμη 8MB, διέθετε RAM DAC των 250MHz (αντί των 230MHz του Riva 128) και επικοινωνούσε με το AGP bus στη διπλάσια ταχύτητα από ό,τι το Riva 128. Το chip αυτό δεν κατόρθωσε να γίνει προσφιλές, καθώς οι ανταγωνιστές είχαν ήδη ολοκληρώσει τα σχέδιά τους για τη νέα γενιά ολοκληρωμένων, που θα πρόσφεραν ασύγκριτα υψηλότερες επιδόσεις. Το ίδιο όμως έκανε και η nVidia, που μόλις έναν μήνα μετά την ανακοίνωση του Riva 128ZX, στις 23 Μαρτίου, ανακοίνωσε ένα νέο ολοκληρωμένο παραθέτοντας ασύλληπτα νούμερα ισχύος, που αντιμετωπίστηκαν από πολλούς με σκεπτικισμό. Οπως ήταν φυσικό, ορισμένοι κατασκευαστές έσπευσαν να ανακοινώσουν προϊόντα με το εν λόγω chip βασιζόμενοι στις υποσχέσεις της nVidia. Οι υποσχέσεις τελικά δεν ευδοκίμησαν μέχρι τέλους, αφού εξαιτίας κακής εκτίμησης των δυνατοτήτων της, η nVidia αναγκάστηκε να παρουσιάσει μια εν μέρει "κουτσουρεμένη" έκδοση του πολυαναμενόμενου Riva TNT, με την υπόσχεση ότι μέσα στο '99 θα κατασκευάσει αυτή που είχε αρχικά προγραμματίσει.

ΤΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ NVIDIA RIVA TNT

Το Riva TNT βασίζεται σε 128-bit αρχιτεκτονική, ενώ είναι συμβατό τόσο με το PCI όσο και με το AGP bus (στην ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 2x). Οπως και το Voodoo 2, χάρη στη διπλή μηχανή (TwiN Texel engine) που διαθέτει, μπορεί να επεξεργαστεί δύο pixels ανά κύκλο ρολογιού, διαθέτοντας έτσι τη δυνατότητα multi-texturing με ένα πέρασμα. Στην πράξη, ο προγραμματιστής μπορεί να εφαρμόσει εντυπωσιακά εφέ στα τρισδιάστατα περιβάλλοντα, κρατώντας τις επιδόσεις σε υψηλά επίπεδα. Το Riva TNT υποστηρίζει έως 16MB μνήμη SDRAM ή SGRAM, περιλαμβάνει 7 εκατομμύρια transistors και ενσωματωμένο RAM DAC των 250MHz. Οι αρχικές προδιαγραφές του chip περιλάμβαναν αναφορές για μετακίνηση 250 εκατομμυρίων pixels το δευτερόλεπτο και θεωρητική σχεδίαση 8 εκατομμυρίων τριγώνων στο ίδιο χρονικό διάστημα! Για να επαληθευτούν όμως τα ανωτέρω νούμερα, το chip θα έπρεπε να λειτουργεί στη συχνότητα των 125MHz. Για την επίτευξη της προαναφερθείσας συχνότητας λειτουργίας το Riva TNT θα κατασκευαζόταν με την ανώτερη τεχνολογία των 0,25 micron. Τελικά η nVidia, μη διαθέτοντας δική της γραμμή παραγωγής, αναγκάστηκε για πολλούς λόγους να συμβιβαστεί με την τεχνολογία των 0,35 micron και να περιορίσει τη συχνότητα του chip στα 90MHz. Οι τελικές τιμές όσον αφορά στις επιδόσεις ανήλθαν σε μετακίνηση 180 εκατομμυρίων pixels και σχεδίαση 6 εκατομμυρίων τριγώνων.



Η ποιότητα απεικόνισης που προσφέρει το Riva TNT στα τρισδιάστατα γραφικά είναι απλώς κορυφαία, χάρη στην άριστη και εκτεταμένη υποστήριξη των ποιοτικών χαρακτηριστικών καθώς και τη χρωματική απόδοση και το Z-buffering, που πραγματοποιούνται με ακρίβεια 32-bit.

DIAMOND VIPER V550

Ο αντικαταστάτης της γνωστής Viper V330 ήρθε στα γραφεία του περιοδικού σε OEM έκδοση για το AGP bus (διατίθεται και PCI). Η retail έκδοση, που δεν είχαμε στη διάθεσή μας, περιλαμβάνει, εκτός του πλούσιου συνοδευτικού software, έξοδο τηλεοπτικού σήματος (TV-out), ενώ μπορεί να αναβαθμιστεί με το εξάρτημα DTV 2000, που προσφέρει video capture και τηλεοπτικό δέκτη (TV tuner).

Η Viper V550 διαθέτει 16MB μνήμη SDRAM, τα οποία αποδίδουν μέγιστη ανάλυση 1.920x1.200 pixels με αληθινό χρώμα. Η Diamond διαθέτει μαζί με την κάρτα drivers για τα Windows 98 και τα Windows NT 4.0, με πλήρη υποστήριξη του API OpenGL. Το κέντρο ελέγχου της κάρτας είναι αρκετά εύχρηστο, ενώ αφού ο χρήστης εξοικειωθεί με το καθοριζόμενο PopUp menu, θα εκτελεί τις περισσότερες λειτουργίες σε μηδαμινό χρόνο. Οι drivers είναι ειδικά βελτιστοποιημένοι για την υποστήριξη πολλαπλών monitors (multiple display support), όπως και η εφαρμογή InControlTools 98, που χρησιμοποιούμε για το χειρισμό των διάφορων λειτουργιών (για τις οποίες μπορούμε να καθορίσουμε shortcuts). Οι drivers δίνουν τη δυνατότητα να καθορίσουμε τη χρωματική απόδοση τόσο στο desktop όσο και στο τρισδιάστατο περιβάλλον, ενώ περιλαμβάνουν έλεγχο της αντίθεσης και της φωτεινότητας. Επίσης μπορούμε να απενεργοποιήσουμε το Vertical Sync για περαιτέρω αύξηση στις επιδόσεις, με μείωση όμως στην ποιότητα απεικόνισης. Τέλος, μπορούμε να επιλέξουμε την ενεργοποίηση του Anti-Aliasing μέσω software, για εξομάλυνση των πλευρών των sprites σε τρισδιάστατο περιβάλλον.

STB VELOCITY 4400

Η Velocity 4400 έκανε την εμφάνισή της στην κανονική (retail) έκδοση, η οποία ωστόσο δεν περιλαμβάνει συνοδευτικό software. Η κάρτα που είχαμε στη διάθεσή μας συνεργαζόταν με το AGP bus, αλλά διατίθεται έκδοση και

για το PCI bus. Τα 16MB μνήμης SDRAM που διαθέτει είναι αρκετά, όπως και στην περίπτωση της Viper V550, για την απεικόνιση ανάλυσης 1.920x1.200 pixels (σε monitor με λόγο πλευρών 16:9) με αληθινό χρώμα. Αντίθετα με την OEM έκδοση της Viper V550, η Velocity 4400 περιλαμβάνει έξοδο τηλεοπτικού σήματος Composite και S-Video, αλλά δεν μπορεί να προσφέρει ταυτόχρονη απεικόνιση σε monitor και τηλεόραση. Η μέγιστη ανάλυση που μπορεί να αποδώσει στην τηλεόραση ανέρχεται σε 800x600 pixels, ενώ διατίθεται επιλογή για βελτιστοποίηση της εικόνας ανάλογα με το αν προβάλλεται κείμενο ή γραφικά στην οθόνη. Επίσης μπορούμε να μετακινήσουμε το πλαίσιο της εικόνας. Η STB έχει ενσωματώσει στους drivers ένα ισχυρό utility, που μας επιτρέπει να αλλάξουμε μια σειρά από παραμέτρους τόσο για το Direct3D όσο και για το OpenGL. Ανάλογα με τις ρυθμίσεις που επιτελούμε μπορούμε να μεταβάλουμε την ταχύτητα και την ποιότητα των γραφικών καθώς και να λύσουμε διάφορα προβλήματα συμβατότητας. Σίγουρα στον τομέα αυτό οι drivers της Velocity 4400 υπερέχουν σημαντικά από τους αντίστοιχους της Viper V550. Ωστόσο υπάρχουν και ελλείψεις, καθώς μπορούμε να ρυθμίσουμε τη φωτεινότητα μόνο στις εφαρμογές που χρησιμοποιούν το OpenGL.

ΟΙ ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ

Αποφασίσαμε να συγκρίνουμε τις επιδόσεις των δύο καρτών με αυτές της μέχρι πρότινος κορυφαίας Matrox Millennium G200 (8MB) και για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήσαμε τα γνωστά benchmarks της Ziff & Davis. Για τη μέτρηση σε 3D εγκαταστήσαμε το DirectX 6, που υποστηρίζει multi-texturing, με αποτέλεσμα το Riva TNT να παραδώσει τον καλύτερο εαυτό του. Οι επιδόσεις που επιτυγχάνουν και οι δύο κάρτες στα γραφικά τριών διαστάσεων είναι εκπληκτικές (επικεφαλής τέθηκε η Viper V550 λόγω καλύτερα βελτιστοποιημένων drivers) και αφήνουν στη "σκόνη" την κάρτα της Matrox, ενώ η ποιότητα απεικόνισης βρίσκεται στα ίδια -κορυφαία- επίπεδα. Ωστόσο στην επιτάχυνση γραφικών δύο διαστάσεων καμία από τις τρεις κάρτες δεν κατάφερε να ξεχωρίσει αισθητά (τόσο στο δείκτη Business όσο και στον High-End), φανερώνοντας πλέον την αδυναμία περαιτέρω σημαντικής αύξησης σε αυτό τον τομέα. Συνολικά, οι κάρτες που βασίζονται στο νέο chip της nVidia αποτελούν τις ταχύτερες -αλλά και ακριβότερες- 2D/3D υλοποιήσεις της εποχής μας. Οσον αφορά στη Millennium G200, πρέπει να σημειώσουμε πως η OEM έκδοση, που είχαμε στη διάθεσή μας και η οποία κυκλοφορεί ευρέως στη χώρα μας, χρησιμοποιεί μνήμη τύπου SDRAM, αντί της ταχύτερης SGRAM που εμφανίζουν οι προδιαγραφές της κάρτας, προφανώς για λόγους μείωσης του κόστους.

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ

Business Graphics Winmark
Diamond Viper V550 = 231
STB Velocity 4400 = 230
Matrox Millennium G200 = 217

High-End Graphics Winmark
STB Velocity 4400 = 302
Diamond Viper V550 = 290
Matrox Millennium G200 = 275

3D Winmark
Diamond Viper V550 = 1450
STB Velocity 4400 = 1360
Matrox Millennium G200 = 820

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΜΕΤΡΗΣΕΩΝ
CPU: Pentium II 400MHz
Ανάλυση για μετρήσεις 2D: 1.024x768x16-bit
Ανάλυση για μετρήσεις 3D: 800x600x16-bit
Refresh rate: 85Hz

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

Ενα τιμόνι, μα τι τιμόνι!

Του Νίκου Δαλέζιου

Το SideWinder Force Feedback Wheel είναι το νέο καμάρι της Microsoft στον τομέα των χειριστηρίων και άξιος συνεχιστής της πετυχημένης σειράς SideWinder. Πρόκειται ίσως για τον καλύτερο συνδυασμό τιμονιού-πεταλιέρας που έχω δοκιμάσει μέχρι σήμερα. Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή.

Το πακέτο της συσκευασίας είναι σχετικά ογκώδες και περιέχει το τιμόνι, τα πετάλια, έναν μετασχηματιστή, τα σχετικά εγχειρίδια και τρία CDs. Η εγκατάσταση του συστήματος δεν θα σας προβληματίσει καθόλου. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συνδέσετε τα καλώδια και να το στερεώσετε στο γραφείο σας. Το τιμόνι διαθέτει ένα έξυπνο σύστημα, που εγγυάται την εύκολη και γρήγορη σταθεροποίησή του. Αρχικά ρυθμίζετε έναν σφιγκτήρα στα όρια του πάχους του γραφείου και στη συνέχεια ασφαλίζετε το τιμόνι με τη βοήθεια ενός μοχλού. Σε αντίθεση με το τιμόνι, το οποίο δεν πρόκειται να κινηθεί από τη θέση του, θα πρέπει να φροντίσετε να τοποθετήσετε ένα εμπόδιο πίσω από τα πετάλια, αλλιώς είναι βέβαιο ότι σε κρίσιμες στιγμές του αγώνα θα τα ψάχνετε. Τέλος, αν και το σύστημα είναι κατασκευασμένο σχεδόν εξ ολοκλήρου από πλαστικό, η κατασκευή είναι στιβαρή, ενώ ιδιαίτερη μνεία θα πρέπει να κάνουμε στην άριστη εργονομία του τιμονιού.

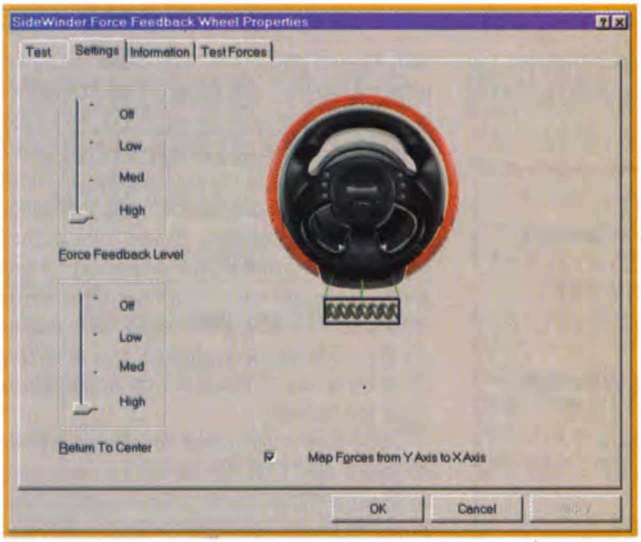
Οπως προαναφέρθηκε, στη συσκευασία υπάρχουν τρία CDs. Τα δύο πρώτα περιέχουν τα γνωστά παιχνίδια της Microsoft Monster Truck Madness 2 και Precision Racing, που φυσικά υποστηρίζουν πλήρως το τιμόνι. Το τρίτο CD περιέχει τους απαραίτητους οδηγούς



Το SideWinder Force Feedback Wheel σε όλο του το μεγαλείο. Τα βελάκια δείχνουν τη θέση των δύο μοχλών πίσω από το τιμόνι.

(drivers) καθώς και πληροφορίες για όλα τα περιφερειακά της σειράς SideWinder. Εδώ θα βρείτε επίσης αναλυτικά on-line εγχειρίδια, τα οποία είναι ιδιαίτερα κατατοπιστικά και θα σας λύσουν κάθε απορία.

Το τιμόνι διαθέτει συνολικά οκτώ κουμπιά. Τα έξι είναι τοποθετημένα στην μπροστινή πλευρά, ενώ τα άλλα δύο ακριβώς πίσω από το τιμόνι, θυμίζοντας τη θέση όπου βρίσκονται οι ταχύτητες στη Formula 1. Ολα τα κουμπιά είναι προγραμματιζόμενα. Μπορείτε λοιπόν να τους αναθέσετε οποιαδήποτε λειτουργία επιθυμείτε, ανάλογα με τις δυνατότητες του εκάστοτε παιχνιδιού. Στα θετικά του προγράμματος είναι το ότι μπορείτε να σώσετε τις ρυθμίσεις σας για κάθε παιχνίδι ξεχωριστά δημιουργώντας profiles. Τέλος, υπάρχει και ένα ένατο κουμπί, που



Στο παράθυρο αυτό μπορείτε να δοκιμάσετε τη μαγεία του Force Feedback Wheel.

ενεργοποιεί το feedback (ανάδραση). Η ανάδραση είναι και αυτή πλήρως ρυθμιζόμενη. Μπορείτε λοιπόν να ρυθμίσετε τόσο τη δύναμη της ανάδρασης όσο και την ταχύτητα επιστροφής του τιμονιού στην αρχική θέση του. Μια γεύση από τις δυνατότητές του Force Feedback Wheel μπορείτε να πάρετε από την επιλογή Test Forces στις Ιδιότητες (Properties) του τιμονιού. Εκεί έχετε τη δυνατότητα πατώντας τα κατάλληλα κουμπιά να διαπιστώσετε τη συμπεριφορά του κάτω από διάφορες συνθήκες, όπως σε παγωμένο δρόμο, με σκασμένο λάστιχο, κατά ένα πέσιμο σε λακκούβα κ.λπ.

Τι είναι όμως αυτό που κάνει το συγκεκριμένο τιμόνι να ξεχωρίζει; Είναι η αίσθηση που δίνει στο χρήστη ότι πράγματι οδηγεί το αυτοκίνητο. Το τιμόνι δεν είναι κατασκευασμένο από φτηνό πλαστικό, ώστε να φοβάστε μήπως σας μείνει στα χέρια, ενώ τα πετάλια ανταποκρίνονται στις εντολές σας χωρίς να είναι απαραίτητο να τα πιέσετε με όλη σας τη δύναμη. Σίγουρα όμως "όλα τα λεφτά" είναι το περίφημο feedback. Οταν το αυτοκίνητο βγαίνει εκτός δρόμου, το τιμόνι τραντάζεται, ενώ στις στροφές το νιώθετε να τραβά, να προβάλλει αντίσταση σε απότομους χειρισμούς κ.λπ. Εχει δηλαδή διπλό ρόλο, εφόσον εξομοιώνει τόσο τη συμπεριφορά ενός τιμονιού όσο και τις δυνάμεις που μεταφέρονται μέσω των αναρτήσεων του αυτοκινήτου στον οδηγό. Δεν είναι υπερβολή να αναφέρουμε ότι μπορεί να συγκριθεί ακόμα και με ανάλογα συστήματα που βρίσκουμε σε γνωστούς εξομοιωτές αυτοκινήτων στα μαγαζιά με video games. Βέβαια είναι πολύ σημαντικό οι τίτλοι που θα θελήσετε να παίξετε να υποστηρίζουν την ανάδραση. Σε αντίθετη περίπτωση δεν θα μπορέσετε να εκμεταλλευτείτε πλήρως τις δυνατότητές του. Πάντως τα καινούρια παιχνίδια (π.χ. το Need For Speed III) παρέχουν αυτή την υποστήριξη, ενώ παλαιότερα παιχνίδια όπως το Grand Prix II δεν έχουν την ίδια δυνατότητα. Κατά τα άλλα το τιμόνι λειτουργεί κανονικά και σε αυτά.

Οπως καταλαβαίνετε, οι εντυπώσεις μας από το Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel ήταν άριστες. Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια ταχύτητας και μπορείτε να διαθέσετε τα χρήματα που απαιτούνται για την απόκτησή του, τότε σας το συνιστούμε ανεπιφύλακτα. Ας είστε σίγουροι ότι δεν θα μετανιώσετε στιγμή για την επιλογή σας. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στη σελίδα της Microsoft στο Internet ή στην εταιρία Microsoft Hellas.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: P-90, 16MB RAM, 25MB ελεύθερα στο δίσκο, 4x CD-ROM, SVGA, 256-color monitor, W95/98, SoundBlaster ή συμβατή
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 64, τηλ.: 6807774-9

STARWARS: BEHIND THE MAGIC

The force is strong!

Του Σωτήρη Μπέλλου

Η τριλογία των "Starwars" συνιστά από τις πιο ιστορικές στιγμές στην ιστορία του κινηματογράφου. Κανείς, άσχετα με το αν είναι οπαδός της σειράς ή όχι, δεν μπορεί να αμφισβητήσει το συγκεκριμένο γεγονός. Ακόμα πιο σίγουρο είναι το γεγονός πως τα "Starwars" έχουν επεκταθεί, ξεφεύγοντας από το πλαίσιο του κινηματογράφου και συνθέτοντας έναν ολόκληρο sci-fi κόσμο. Σχετική φιλοσοφία, κόμιξ, παιχνίδια με action figures, computer games είναι λίγα από τα επακόλουθα της "Starwars" τριλογίας. Υπάρχουν χιλιάδες -για να μη γράψω εκατομμύρια- φανατικοί οπαδοί της σειράς, άνθρωποι που θέλουν να γνωρίζουν τα πάντα για τις αγαπημένες τους ταινίες, από το πόσες φορές είπε τη φράση "May the force be with you" ο Luke Skywalker στα τρία έργα μέχρι το πώς ονομάζονται όλα τα σκάφη των Rebels. Κυρίως σε αυτούς απευθύνεται το Behind The Magic. Για να διαπιστώσουν δε μέχρι που φτάνουν οι γνώσεις τους, ο τίτλος διαθέτει τεστ 300 ερωτήσεων σχετικών με τις ταινίες!

Το πακέτο περιλαμβάνει δύο CD-ROMs. Λογικά, η πρώτη ενότητα στην οποία θα σταθείτε είναι το preview για το επερχόμενο τέταρτο μέ-



Το Battle Droid του επερχόμενου Episode I.



Το menu με τους main characters.



Ο Kenny Baker, που ήταν στο εσωτερικό του R2D2, δείχνει το ρομποτάκι που τον έκανε γνωστό.

ρος της σειράς (είναι prequel και όχι sequel, αφού αναφέρεται στη ζωή του μικρού Anakin, πολύ προτού γίνει ο Darth Vader), το περίφημο Episode I. Σταματήστε λοιπόν να ψάχνετε στο Internet! Στο Behind The Magic θα μάθετε ό,τι χρειάζεστε και ακόμα περισσότερα. Εκτός από το καστ, το οποίο δίνεται αναλυτικά, περιλαμβάνοντας μέχρι και τις βιογραφίες των ηθοποιών (μερικοί από αυτούς είναι πασίγνωστοι στο Χόλιγουντ, όπως ο Liam Neeson, ο Samuel L. Jackson, ο Ian MacDiarmid, η Natalie Portman και ο σταρ του "Trainspoting" Ewan MacGregor), πολύ ενδιαφέρουσες είναι και οι βιντεοσκοπημένες συνεντεύξεις μερικών εκ των συντελεστών της ταινίας, όπως είναι ο παραγωγός Rick McCallum, ο production designer Gavin Bouquet και ο Nick Dudman, υπεύθυνος για τα "τέρατα" που θα δούμε στη μεγάλη οθόνη! Εκτός από το να γνωρίσετε τις απόψεις τους, θα διαπιστώσετε το τεράστιο μέγεθος μιας τέτοιας υπερπαραγωγής. Τα πάντα σχεδιάζονται μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια εντελώς επαγγελματικά, στοιχείο που εξηγεί άλλωστε την τεράστια επιτυχία της τριλογίας, επιτυχία που αναμένεται να σημειώσει και το Episode I. Παράλληλα διατίθεται πλούσιο φωτογραφικό υλικό που αφορά στο Episode I, έτσι, για να πάρετε μια πρόγευση από το τι σας περιμένει στους κινηματογράφους!

Μια άλλη ενότητα που σίγουρα δεν θα μπορούσε να λείψει είναι η Characters, που, όπως καταλαβαίνετε, προσφέρει κάθε είδους πληροφορία για τους χαρακτήρες του "Starwars". Φωτογραφίες, videos, ακόμα και... Βιογραφίες (των χαρακτήρων, όχι των ηθοποιών - εντυπωσιακό στοιχείο) βρίσκονται εκεί. Και αν νομίζετε ότι ξέρετε τα πάντα για αυτούς... για απαντήστε όλες τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής του Trivia! Εγώ πάντως πιάστηκα αδιάβαστος. Επίσης, στην ίδια ενότητα υπάρχουν έως και τα τέρατα που εμφανίστηκαν στις ταινίες, ενώ σε ορισμένα θα βρείτε μέχρι και τα ηχητικά εφέ τους! Αν αυτό δεν είναι λεπτομέρεια, δεν ξέρω τι άλλο μπορεί να είναι.

Προφανώς η ενότητα που θα προσελκύσει όλα τα science freaks είναι η Technologies. Εκτός από τις τεχνολογίες που θα περιμένατε, όπως τα πασίγνωστα Hyperdrive, Tractor Beam και LightSaber (το φωτόσπαθο, ντε!), ορολογίες που έδωσαν τροφή σε δεκάδες μελλοντικά sci-fi έργα και στη συνέχεια σε computer games, θα βρείτε πλούσιο υλικό για όλα τα σκάφη των Rebels (A-Wing, X-Wing κ.λπ.) ή μη (Ties, Star Destroyers κ.λπ.). Μάλιστα επιπλέον υπάρχει το φοβερό και τρομερό Executor, αυτό το τεράστιο Star Destroyer από το "Empire Strikes Back"! Βέβαια δεν θα μπορούσε να λείπει ούτε το Millenium Falcon, το γρηγορότερο σκάφος του Starwars γαλαξία. Ετοιμαστείτε λοιπόν για μια πλήρη περιήγηση στο εσωτερικό του!

Εντούτοις το αποκορύφωμα είναι τα όπλα (προσωπικά σκέφτομαι να αγοράσω το πακέτο για τις σκηνές που θα σας περιγράψω στη συνέχεια). Εντάξει, πληροφορίες για τα όπλα του Starwars universe ίσως να περιμένατε. Αυτό όμως που αποκλείεται να είχατε σκεφτεί καν είναι Weapons' τεστ σε έναν Stromtrooper! Εμφανίζεται λοιπόν ένας άμοιρος Stormtrooper, και σε ένα 3D περιβάλλον δοκιμάζετε πάνω του όπλα, όπως το κλασικό ακτινοβόλο (αναγκάζει τον Stormtrooper να χορεύει και μάλιστα.... κλακέτες - χρόνια είχα να γελάσω έτσι), πέτρες των Ewok (ο Trooper τις "τρώει", μέχρι που ένας τεράστιος βράχος προσγειώνεται στο κεφάλι του), το Lightsaber (κόβει το χέρι του, ενώ εκείνος αντιδρά σαν χαμένος), ακόμα και οι ακτίνες του Death Star δοκιμάζονται πάνω του! Ειλικρινά το όλο σκηνικό διαθέτει μοναδικό χιούμορ, από αυτό άλλωστε που χρόνια τώρα μας έχει συνηθίσει (και συνεχίζει να το κάνει - βλ. Grim Fandango) η LucasArts.

Εκτός από τις ανωτέρω ενότητες, στα δύο CDs περιλαμβάνονται και άλλες σχετικές με τον κόσμο του "Starwars", στις οποίες θα βρείτε κυριολεκτικά τα πάντα: τη μουσική της τριλογίας, τα βραβεία που έχει κερδίσει (σημειωτέον είναι ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΑ), γλωσσάριο του "Starwars" και πολλά ακόμα. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως υπάρχει κατάλογος και από τα "Starwars" κόμιξ! Το αποκορύφωμα όμως είναι οι "χαμένες" σκηνές, σκηνές που ο Lucas είχε γυρίσει, αλλά για πολλούς και διάφορους λόγους δεν συμπεριλήφθηκαν στις ταινίες.

Κρίμα που λόγω έλλειψης χώρου δεν μπορώ να παρουσιάσω μια εκτενέστερη κάλυψη, αλλά πιστεύω να πειστήκατε πως το Behind The Magic είναι απαραίτητο στη συλλογή κάθε "Starwars" fan. Εκτός από πληροφορίες που για όλους πλην των φανατικών φίλων της σειράς είναι αχρείαστες (ρωτήστε π.χ. κάποιον μη πωρωμένο αν τον ενδιαφέρει να μάθει για τα γαλόνια στο παντελόνι του Han Solo), υπάρχουν χαρακτηριστικά που απευθύνονται σε ευρύτερο κοινό, όπως videos και ένας πλούσιος κατάλογος από φωτογραφίες. Αν θέλετε την άποψή μου, απαγορεύεται να είστε fans της δημοφιλούς τριλογίας και να μην έχετε το Behind The Magic. Δείτε το ως μια εγκυκλοπαίδεια που συγκεντρώνει ολόκληρο τον κόσμο των "Starwars" σε μόλις δύο CDs.

ΕΤΑΙΡΙΑ: LucasArts
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: P-133MHz, W95/98, PCI κάρτα γραφικών, 16MB RAM, 16-bit κάρτα ήχου 100% συμβατή με W95/98, 4x CD-ROM, DirectX 6.0


TARGET GAMES
CHRONOPIA™
FALLEN LAND

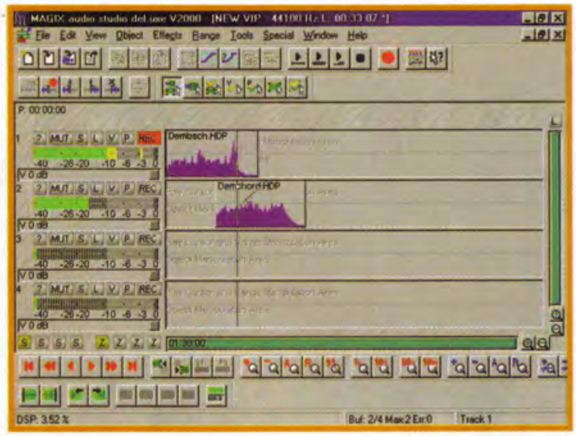
MUSIC STUDIO DELUXE V2000

Για μαθητευόμενους συνθέτες και επαγγελματίες μουσικούς

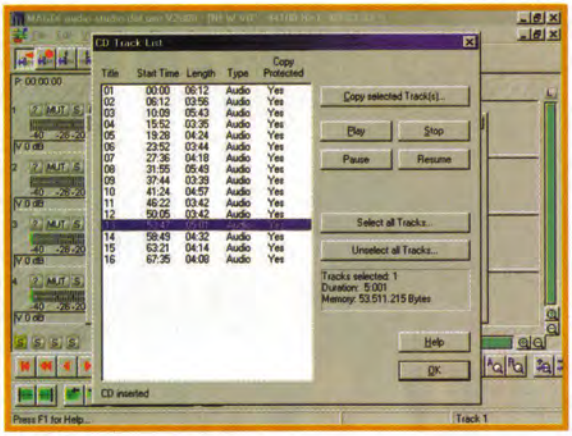
Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Η Magix ιδρύθηκε το 1984 στη Γερμανία και ήταν από τις πρώτες εταιρίες που προώθησαν την ιδέα της μουσικής σύνθεσης σε οικιακό προσωπικό υπολογιστή. Εξαπλώθηκε ταχύτατα στις μεγάλες αγορές (μάλιστα θυγατρικές της υπάρχουν πλέον στην υπόλοιπη Ευρώπη και τις ΗΠΑ), ενώ τα προγράμματά της γνώρισαν σημαντική επιτυχία. Τίτλοι όπως οι Music Studio, Music Maker και Live Act δεσπόζουν στην αγορά και την έχουν αναγάγει σε ένα από τα μεγαλύτερα ονόματα στο χώρο των μουσικών προγραμμάτων.

Τελευταίο δημιούργημά της είναι το Music Studio Deluxe V2000, ένα εντυπωσιακά εύχρηστο εργαλείο κατασκευής ήχων, σύνθεσης μουσικών κομματιών και ψηφιακής ηχογράφησης. Αποτελεί συνέχεια της σειράς Music Studio της Magix και βελτιώνει σημαντικά την προηγούμενη έκδοση (Music Studio V2000), ενισχύοντας τις δυνατότητές της και τα audio και midi samples της. 16 audio και 1.000 midi tracks σάς περιμένουν να πειραματιστείτε με αυτά, να τα συνδέσετε, να τα τροποποιήσετε και να δημιουργήσετε νέα, δικά σας κομμάτια. Αν δεν έχετε ιδέα από σύνθεση μουσικής και επέμβαση σε ηχητικά κομμάτια, μην ανησυχείτε. Το interface του τίτλου είναι ιδιαίτερα απλό, έτσι θα σας επιτρέψει να πειραματιστείτε ελεύθερα με τους ήχους και να ανακαλύψετε το μουσικοσυνθέτη που πιθανώς κρύβεται μέσα σας. Αν, πάλι, επιθυμείτε μια πιο εξειδικευμένη ενασχόληση με τη μουσική σύνθεση και την ψηφιακή ηχογράφηση, τότε το Music Studio Deluxe διαθέτει οτιδήποτε μπορεί να χρειαστείτε. Για να γίνει αντιληπτό το εύρος των δυνατοτήτων του Music Studio, αρκεί να αναφερθεί ότι το αρκετά μεγάλο (150 σελίδες) βιβλιαράκι-manual που συνοδεύει τη συσκευασία αποτελεί απλώς μια εισαγωγή (!) στις λειτουργίες του προγράμματος, ενώ παραπέμπει στο on-line εγχειρίδιο για πιο λεπτομερείς και σε βάθος οδηγίες και περιγραφή. Και εγώ τώρα θα προσπαθήσω να το περιγράψω σε λίγες μόνο σειρές...



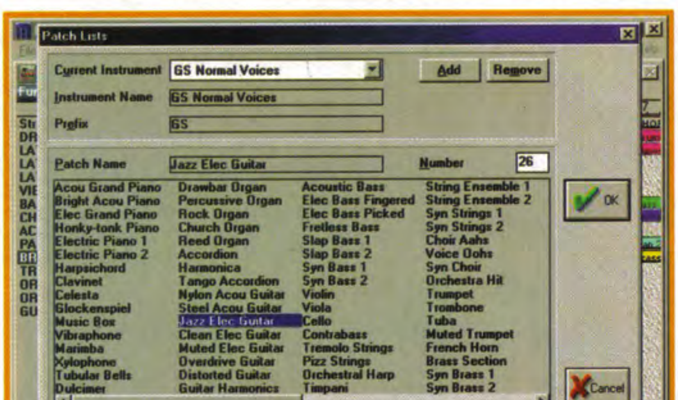
Η πρώτη προσπάθεια για μείξη δύο μουσικών κομματιών στο Audio Studio (σκέφτομαι μάλιστα να συνθέσω τον ύμνο του "PC Master"...).



Επιλέγοντας τραγούδια από το CD, για να μετατραπούν σε .wav.

Το Music Studio χωρίζεται σε δύο επιμέρους προγράμματα που τρέχουν αυτόνομα, το Midi και το Audio Studio. Οσον αφορά στο Midi Studio, έχετε στη διάθεσή σας 1.000 κομμάτια midi καθώς και 100 στιλ, τα οποία μπορείτε να τροποποιήσετε μέσα από ένα εύχρηστο και αρκετά αυτοματοποιημένο interface. Εχετε πλήρη έλεγχο πάνω στη δομή του στιλ των midi κομματιών και μπορείτε να επέμβετε σε αυτά, εκμεταλλευόμενοι τις λειτουργίες -μεταξύ άλλων- εισαγωγής ηχητικών εφέ, του Songtext editor και του ψηφιακού μείκτη, που μόνο η λέξη "επαγγελματικός" τον χαρακτηρίζει απόλυτα. Το Audio Studio, εκτός από 16 δείγματα audio, διαθέτει επίσης πρόσθετα εφέ υψηλής ποιότητας, χαρακτηριστικότερα των οποίων είναι το Declipping, το Noise Reduction, το FTT Filter και το Compressor (αναφέρονται ως είναι, διότι η σωστή απόδοσή τους στα ελληνικά είναι αμφισβητήσιμη). Επίσης, η συμβατότητα με DirectX σας επιτρέπει να κατευθύνετε πρόσθετους ήχους και εφέ σε κάθε ηχητικό κανάλι, και όλα αυτά σε πραγματικό χρόνο.

Τελειώνοντας, οφείλω να ομολογήσω ότι το Music Studio Deluxe V2000 είναι ένα θαυματουργό πρόγραμμα, που απευθύνεται σε όλους όσοι επιθυμούν να ασχοληθούν -έστω και ερασιτεχνικά- ή ήδη ασχολούνται με τη σύνθεση μουσικών κομματιών. Χαρακτηρίζεται από άκρως ικανοποιητική πληρότητα σε όλους τους τομείς. Μια πληρότητα που έρχεται σε τιμή αρκετά προσιτή, αν αναλογιστείτε ότι επαγγελματικά και αρκετά πιο πολύπλοκα προγράμματα με ανάλογες δυνατότητες κοστίζουν σε χρήμα και σε πολύ περισσότερο χρόνο για την εκμάθησή τους.



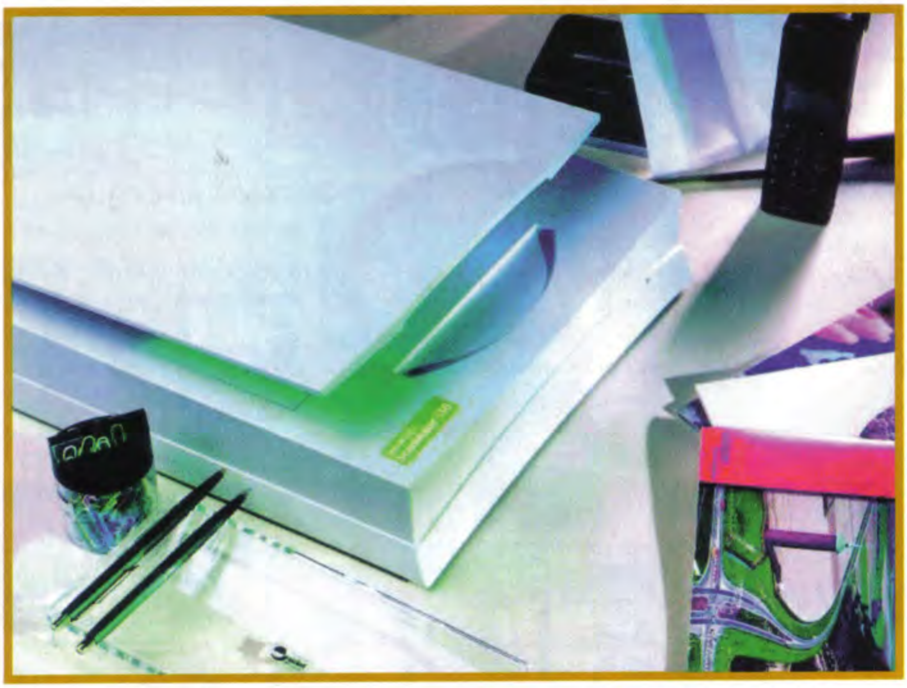
Επιλογή νέων ήχων στο Midi Studio.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Magix
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium, 16MB RAM, VGA, 16-bit sound card, Windows 95/98/NT
ΔΙΑΘΕΣΗ: One Way TechnoStores, Ομήρου 83, Ν. Σμύρνη, τηλ.: 9370205-7

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

SCANNERS

Οι τιμές πέφτουν, η ποιότητα ανεβαίνει



Οι τιμές των scanners πέφτουν με ιλιγγιώδεις ρυθμούς, ενώ η απόδοσή τους ολοένα αυξάνεται. Καθώς το αγοραστικό ενδιαφέρον για τις συσκευές του είδους εντείνεται ανεξέλεγκτα, επιχειρούμε μια παρουσίαση των καλύτερων προϊόντων χαμηλού και μεσαίου κόστους, που θα καλύψουν πλήρως τις απαιτήσεις του μέσου χρήστη και όχι μόνο.

Εάν αναζητάτε ένα scanner με κορυφαία απόδοση, το νέο SnapScan 1212u της Agfa θα σας καλύψει απόλυτα. Το συγκεκριμένο μοντέλο παρέχει οπτική ανάλυση που φτάνει τα 600x1.200 dpi, η οποία μέσω interpolation μπορεί να αυξηθεί έως τα 9.600 dpi. Η συσκευή ακολουθεί το νέο πρωτόκολλο USB, που παρέχει υψηλή απόδοση με κορυφαία ευχρηστία. Η ταχύτητα όπως και η ποιότητα είναι από τις καλύτερες που θα συναντήσετε στην κατηγορία τιμής του εν λόγω scanner. Το Agfa Snapscan 1212u κοστίζει περίπου 69.000 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ και αποτελεί μια κορυφαία επιλογή για κάθε χρήστη.



* Ο διάδοχος του επιτυχημένου 5P της Hewlett-Packard ονομάζεται Scanjet 5100C. Το μοντέλο αυτό συνδέεται στην παράλληλη θύρα του υπολογιστή και διαθέτει πλήρως αυτοματοποιημένη εγκατάσταση μέσω του προηγμένης τεχνολογίας driver, που διαθέτει επιπλέον προρρυθμισμένες λειτουργίες ανάλογα με τη φύση της εκάστοτε εργασίας. Χωρίς να διεκδικεί δάφνες, η ταχύτητα του scanner κρίνεται ικανοποιητικότατη για το μέσο χρήστη, ενώ η ποιότητα που προσφέρει αγγίζει την κορυφή. Το Scanjet 5100C προσφέρει οπτική ανάλυση 300 dpi (600 dpi με hardware super-sampling) και φτάνει τα 1.200 dpi μέσω interpolation. Η τιμή του αποτελεί πραγματική έκπληξη, αφού με 85.000 δραχμές (μαζί με το ΦΠΑ) μπορείτε να αποκτήσετε ένα scanner με ημιεπαγγελματική απόδοση.

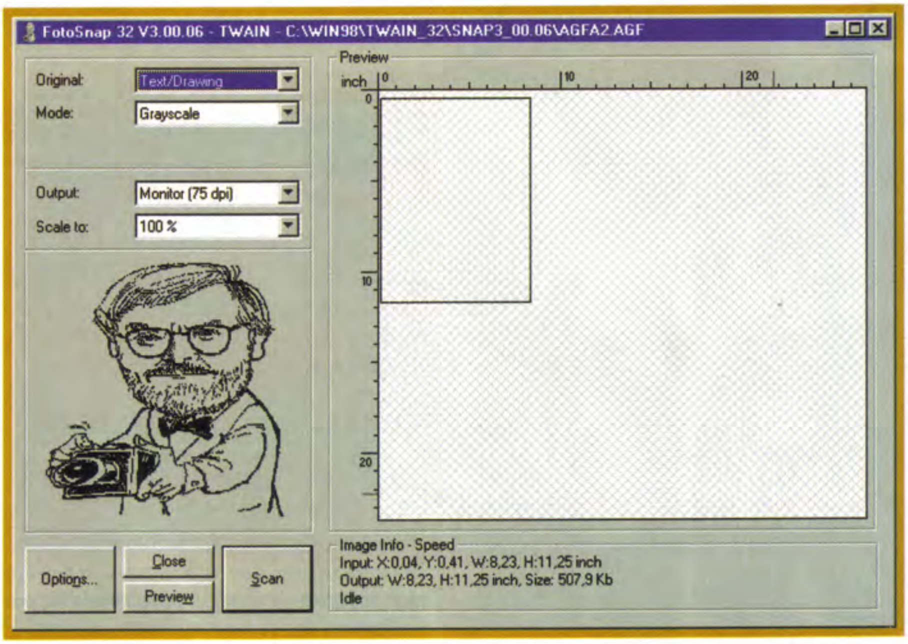
Ο απόλυτα φθηνότερος scanner της αγοράς είναι το μοντέλο Scanexpress 6000P της Mustek. Με 22.000 δραχμές συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ μπορείτε να αποκτήσετε ένα scanner με αξιοζήλευτες επιδόσεις στον τομέα της ποιότητας αλλά και εξαιρετικά χαμηλή ταχύτητα σάρωσης. Το Scanexpress 6000P συνδέεται στην παράλληλη θύρα, υποστηρίζει οπτική ανάλυση 300x600 dpi (4.800x4.800 dpi με interpolation) και συνοδεύεται από πλούσιο software, που δεν αντιστοιχεί στη χαμηλή τιμή του. Εάν δεν σας απασχολεί η ταχύτητα σάρωσης και αναζητάτε ικανοποιητική ποιότητα με εξαιρετικά χαμηλό κόστος, τότε σκεφτείτε σοβαρά τη συγκεκριμένη πρόταση της Mustek.

Το αμέσως μεγαλύτερο μοντέλο της Mustek για σύνδεση στην παράλληλη θύρα ονομάζεται Scanexpress 12000P. Η τιμή των 35.000 δραχμών (μαζί με το ΦΠΑ) κρίνεται ιδιαίτερα χαμηλή για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του scanner, δεδομένου του ότι προσφέρεται οπτική ανάλυση που αγγίζει τα 600x1.200 dpi, η οποία με interpolation μπορεί να αυξηθεί έως τα 9.600x9.600 dpi. Παράλληλα, το μέγιστο βάθος χρώματος φτάνει τα 36bit. Στην πράξη όμως μην περιμένετε τρομερή διαφορά στην ποιότητα σε σχέση με το μικρότερο μοντέλο, η ταχύτητα σάρωσης όμως, δίχως να εντυπωσιάζει, εμφανίζεται σημαντικά αυξημένη.

Το Vuego Brisa 310P ανήκει στην κατηγορία των οικονομικότερων συσκευών του είδους. Με κόστος που αγγίζει τις 23.000 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ αποκτάτε ένα επιτραπέζιο scanner με οπτική ανάλυση 300x600 dpi και 4.800x4.800 dpi με interpolation. Η ποιότητα σάρωσης του Brisa 310P είναι απλά αποδεκτή, η ταχύτητα που προσφέρει όμως είναι τουλάχι-

στον εντυπωσιακή, εάν αναλογιστούμε τη χαμηλή τιμή του. Το πλήρες συνοδευτικό software (περιλαμβάνεται σε δύο CD-ROMs), οι ιδιαίτερα φιλικοί drivers και τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του scanner τον καθιστούν μια πολύ καλή επιλογή.

Αδιαμφισβήτητα, ένας από τους κορυφαίους από πλευράς κόστους-απόδοσης scanners της εποχής μας είναι ο Hewlett-Packard Scanjet 4100C. Με τιμή μόλις 65.000 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ αγοράζετε σήμερα ένα scanner με συνολική απόδοση που θα ζήλευαν πολλά ανταγωνιστικά προϊόντα σαφώς υψηλότερου κόστους. Το συγκεκριμένο προϊόν δεν συνδέεται στον υπολογιστή μέσω του "ακριβού" SCSI controller, αλλά μέσω του -φθηνότερου- παράλληλου interface. Χρησιμοποιεί το νεότατο πρωτόκολλο USB, το οποίο, διαθέτοντας σχετικά χαμηλό κόστος, προσφέρει πολύ υψηλές επιδόσεις και μεγάλη ευχρηστία. Η HP ανέκαθεν συνήθιζε να εφαρμόζει σχετικά μικρές ονομαστικές αναλύσεις στα προϊόντα της, οι οποίες όμως ανταποκρίνονταν πλήρως στην πρακτική χρήση. Στόχος της εταιρίας λοιπόν δεν είναι ο εντυπωσιασμός με νούμερα αλλά η πραγματική απόδοση. Το Scanjet 4100C ακολουθεί πιστά την ανωτέρω φιλοσοφία, παραδίδοντας οπτική ανάλυση 300 dpi, η οποία αυξάνεται αυτόματα, όταν αυτό κριθεί απαραίτητο, από τους drivers στα 600 dpi (πραγματοποιώντας hardware υπερδειγματοληψία), ενώ μέσω interpolation ανεβαίνει έως τα 1.200 dpi. Το πλήρως αυτοματοποιημένο software δημιουργεί αφάνταστα θετικές εντυπώσεις, ενώ σε συνδυασμό με την τεχνολογία HP Intelligent Scanning κατορθώνει να παραδώσει την καλύτερη δυνατή ποιότητα κάτω από όλες τις συνθήκες, δεδομένου του ότι τα περιεχόμενα της σελίδας που σαρώνει ο χρήστης αναγνωρίζονται αυτόματα. Στην πράξη, η ποιότητα που προσφέρει ο νέος scanner της HP είναι εντυπωσιακή, όπως άλλωστε και η ταχύτητα του. Προτείνεται ανεπιφύλακτα σε κάθε χρήστη που είναι διατεθειμένος να βάλει το χέρι λίγο πιο βαθιά στην τσέπη. Αξίζει τέλος να σημειωθεί πως στην πρόσοψη του scanner συναντάμε δύο πλήκτρα που διευκολύνουν σημαντικά το χρήστη. Πιέζοντας το πρώτο, η σελίδα που έχουμε τοποθετήσει σαρώνεται αυτόματα και εμφανίζεται στην οθόνη μας δίχως την παραμικρή παρέμβαση από εμάς (αφού ακόμη και το σχετικό πρόγραμμα ξεκινά αυτόματα), ενώ πιέζοντας το δεύτερο πλήκτρο πραγματοποιείται αυτόματη αποστολή στον εκτυπωτή για δημιουργία αντιτύπων, με δυνατότητα παραμετροποίησης από εμάς μιας σειράς επιλογών, που θυμίζουν πολύ τις αντίστοιχες λειτουργίες των φωτοτυπικών συσκευών! Μοναδικό μειονέκτημα του Scanjet 4100 μπορεί να χαρακτηριστεί η αδυναμία τοποθέτησης προσαρμοστή διαφανειών και τροφοδότη.





Ο Avision 260C Plus είναι ένας scanner με ιδιαίτερα χαμηλή τιμή και ικανοποιητική απόδοση. Το κόστος του βρίσκεται στις 24.500 δραχμές συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ και θα πρέπει να αποτελεί την πρώτη επιλογή σας, εάν σας ενδιαφέρουν οι μικρές διατάσεις και το χαμηλό βάρος. Οι drivers του 260C Plus είναι ιδιαίτερα εύχρηστοι και εγκαθίστανται απρόσκοπτα. Η ανάλυση του scanner βρίσκεται στα 300x600 dpi, ενώ μέσω software interpolation είναι δυνατό να αυξηθεί έως τα 9.600 dpi, κάτι που δεν προσφέρεται από άλλες συσκευές σε αυτή την κατηγορία τιμής. Στον τομέα της ποιότητας η απόδοση κρίνεται καλή, ιδιαίτερα στη φωτογραφία, ενώ η ταχύτητα κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Ο εν λόγω scanner θα αποτελέσει για πολλούς την αρτιότερη επιλογή χαμηλού κόστους.

Το Phantom 330P της Microtek αποτελεί δυνατή επιλογή με σχετικά χαμηλό κόστος. Η οπτική ανάλυση που προσφέρει εντοπίζεται στα 300x600 dpi (4.800 dpi με interpolation), ενώ συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας. Η ποιότητα που προσφέρει θα ικανοποιήσει το μέσο χρήστη, ενώ η ταχύτητά του δεν θα απογοητεύσει. Στα θετικά στοιχεία του συγκαταλέγεται η δυνατότητα τοποθέτησης προαιρετικού τροφοδότη και προσαρμοστή διαφανειών.

PC

USER POWER

Δεκάδες είναι οι επιστολές που καταφθάνουν κάθε μήνα στο "PC Master" με αναφορές στο πάντα καυτό θέμα της πειρατείας. Θα το έχετε διαπιστώσει, εξάλλου, κι εσείς οι ίδιοι, διαβάζοντας τη στήλη "Αλληλογραφία" όπου φιλοξενούμε τακτικά αρκετές από αυτές. Θεωρήσαμε, συνεπώς, σκόπιμο να αφιερώσουμε αυτήν τη φορά τη στήλη στο συγκεκριμένο ζήτημα, μια και υπάρχουν σίγουρα πολλά που πρέπει να ειπωθούν.

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ: ΕΝΑ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΠΟΥ ΔΙΑΡΚΩΣ ΔΙΟΓΚΩΝΕΤΑΙ

Η αφορμή για όσα θα διαβάσετε στη συνέχεια ήταν το γράμμα ενός φίλου μας από το όμορφο νησί του Ιπποκράτη, που μας περιγράφει κάποιες όχι και τόσο... ειδυλλιακές καταστάσεις που συμβαίνουν εκεί (και όχι μόνο). Ας δούμε όμως τι έχει να πει ο αναγνώστης μας:

"Αγαπητό PC Master,

Σου γράφω για δεύτερη φορά. Η αιτία είναι το πρόβλημα της πειρατείας. Προτού αρχίσω, οφείλω να παραδεχτώ πως το 50% των CDs που έχω είναι πειρατικά. Ας διηγηθώ όμως τι ακριβώς μου συνέβη:

Ενα ωραίο σαββατιάτικο πρωινό, λοιπόν, κατέβηκα στην αγορά για να αγοράσω ένα δώρο για κάποιον φίλο μου που είχε τη γιορτή του. Αποφάσισα να του αγοράσω το Tomb Raider 3: The Adventures of Lara Croft, το οποίο μόλις είχε κυκλοφορήσει. Μπαίνω λοιπόν σε ένα κατάστημα και ζητώ να μου το δώσουν. Ο υπάλληλος τότε βγάζει ένα CD 'από το σωρό' και μου το δίνει. Εκπληκτος του λέω πως θέλω το παιχνίδι μαζί με το κουτί του και η απάντηση που παίρνω είναι πως αυτό δεν γίνεται γιατί το έχει μόνο αντιγραμμένο (κάτι που δεν ήταν ακριβές, αφού ο ίδιος διαπίστωσα πως το είχε και αυθεντικό). Μάλιστα το διέθετε και στη 'φιλική' τιμή των 4.000 δρχ.! Τελικά, όπως καταλαβαίνετε, έφυγα άπρακτος και αναγκάστηκα να το αγοράσω τελικά από άλλο κατάστημα. Μα καλά, δεν υπάρχει ένας στοιχειώδης έλεγχος σε αυτά τα πράγματα; Μπορεί κάθε κατάστημα να κάνει ό,τι θέλει; Τέλος πάντων, αυτά είχα να σας πω.

Ιωσήφ Χατζημιχαήλ
Κως"

Η αγανάκτησή σου, φίλε Ιωσήφ, είναι απόλυτα δικαιολογημένη. Πράγματι το φαινόμενο της πειρατείας προγραμμάτων και παιχνιδιών δείχνει τον τελευταίο καιρό να έχει διογκωθεί ιδιαίτερα, κυρίως μάλιστα στην επαρχία, όπου η κατάσταση είναι ανεξέλεγκτη. Εχουμε πλέον περάσει στη φάση όπου αρκετά από τα μαγαζιά του χώρου θεωρούν ως απόλυτα φυσική πρώτη κίνηση, όταν ένας νεαρός τους ζητήσει κάποιο παιχνίδι, να του προσφέρουν ένα αντίγραφο και όχι το πρωτότυπο, παρ' όλο που τις περισσότερες φορές το έχουν και αυτό στη συλλογή τους, συνήθως για τις περιπτώσεις που θα ζητηθεί από έναν μεγαλύτερο σε ηλικία πελάτη ή θα μπουκάρει κανένας εφοριακός για έλεγχο.

Αυτό είναι άλλωστε και το πλέον εξοργιστικό στην όλη υπόθεση: **Αν έχεις την... ατυχία να είσαι πιτσιρικάς, οι επιτήδειοι πωλητές των συγκεκριμένων καταστημάτων σε θεωρούν ως το επόμενο θύμα που θα συνεισφέρει στον αγώνα τους για την υπέρτατη ηθική αξία που διαθέτουν, αυτή δηλαδή του γρήγορου και εύκολου κέρδους.** Τέσσερα κατοστάρικα κοστίζει το άδειο CD (αν και, τώρα που το σκέφτομαι καλύτερα, τόσο έχουν στη χονδρική τα ακριβά - σιγά μη σας δώ-



σουν από αυτά και αρχίσετε να καλομαθαίνετε κιόλας), ε, να μην πληρωθούν άλλες 3.600 και οι μάγκες για τον κόπο τους να κάνουν κοτζάμ αντιγραφή; Οσο για τις εταιρίες που κυκλοφόρησαν το original παιχνίδι στην αγορά, δεν πρόκειται δα να ζημιωθούν από μερικά αντίγραφα - αυτές άλλωστε αποτελούν προπύργια του καπιταλισμού και τα κονομάνε χοντρά έτσι κι αλλιώς...

Βέβαια, επειδή οι μαγαζάτορες-φρουροί της επανάστασης ενάντια στον καπιταλισμό συνεχώς αυξάνονται και πληθαίνουν, ενώ ακόμα και το καλύτερο copy protection που μπορεί μια εταιρία να σκεφτεί για τα CDs της σπάει συνήθως το πολύ μερικές ημέρες πριν από την επίσημη κυκλοφορία τους στην αγορά (ας είναι καλά οι beta testers που θεωρούν υποχρέωσή τους να κάνουν το απαραίτητο testing και στον τομέα αυτό, ώστε να δικαιολογήσουν πλήρως το μισθό τους - άσχετα αν μετά ξεχνάνε να αναφέρουν τα αποτελέσματα στους developers, τα κοινοποιούν όμως χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση στα αρμόδια Web sites), οι εταιρίες που δεν καταλέγονται ανάμεσα στις ισχυρές πολυεθνικές του χώρου αρχίζουν σιγά σιγά να κλείνουν η μία πίσω από την άλλη. Ταυτόχρονα, πολλοί (και καλοί) πρώην game designers και προγραμματιστές αποφασίζουν να αποσυρθούν και να ακολουθήσουν πιο προσοδοφόρα επαγγέλματα (για παράδειγμα, να ανοίξουν κανένα φαστφουντάδικο όπου ο πελάτης, και να θέλει, αποκλείεται να καταφέρει να μπορέσει να βγάλει σε αντίγραφο το κλαμπ σάντουιτς ή το χάμπουργκερ). Αυτός είναι άλλωστε ο λόγος για τον οποίο η αγορά των designers και των programmers παρουσιάζει μια ατέρμονη κινητικότητα, που πάντοτε είναι σε βάρος του τελικού προϊόντος και βέβαια του χρήστη που καλείται να το βάλει στον υπολογιστή του, αφού οι ικανοί, που είναι λογικό να θέλουν και την ανάλογη με τις ικανότητές τους αμοιβή, αποσύρονται και ψάχνουν αλλού για δουλειά, ενώ η ζήτηση καλύπτεται με τους νεοεισερχόμενους (και, φυσιολογικά, πιο άπειρους), με συνέπεια να είναι πια σχεδόν αδύνατο να στεριώσει ένα έμπειρο τιμ σε μια εταιρία παραγωγής game software, ώστε να μπορέσει να δημιουργήσει ώριμα και καλοφτιαγμένα προϊόντα.



Από την άλλη, η αντίδραση των πελατών τέτοιων καταστημάτων απέναντι στην κατάσταση αυτή είναι, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, καθαρά ευκαιριακή και εμφανίζεται συνήθως όταν κάποιο παιχνίδι δεν αντιγράφηκε καλά ή χρεώθηκε περισσότερο από όσο περίμεναν. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι και ο φίλος μας ο Ιωσήφ, που εξοργίστηκε μεν από την υψηλή τιμή στην οποία του προσφέρθηκε το αντίγραφο και από το γεγονός ότι θέλησαν να τον παραπλανήσουν λέγοντάς του πως δεν διέθεταν original το Tomb Raider 3 (ενώ την ίδια στιγμή ο αναγνώστης μας το έβλεπε με τα μάτια του), αλλά παραδέχεται κιόλας ότι το 50% των προγραμμάτων που έχει στη συλλογή του δεν είναι καθόλου, μα καθόλου αυθεντικά.



Οσοι παραπονιέστε, λοιπόν, μην ξεχνάτε πως η προσφορά διαμορφώνεται ανάλογα με τη ζήτηση: Αν εσείς ζητάτε αντίγραφα, οι μαγαζάτορες δεν θα σας χαλάσουν το χατίρι - άλλωστε κερδίζουν από αυτή την ιστορία πολύ περισσότερα από ό,τι εσείς. Για να πούμε βέβαια και του στραβού το δίκιο, δεν είναι σωστό να αναφερόμαστε μονάχα σε καταστηματάρχες. Η πειρατεία, βλέπετε, έχει δημιουργήσει μια νέα γενιά επαγγελματιών, που δεν χρειάζεται καν να πληρώνουν ενοίκιο για να έχουν δικό τους κατάστημα. Βάζουν απλά μια καταχώρηση σε μια εφημερίδα μικρών αγγελιών, δίνουν κι ένα κινητό για να επικοινωνήσετε μαζί τους και στη συνέχεια η δουλειά γίνεται ως εξής: Οταν κάποιος πάρει τηλέφωνο και παραγγείλει το CD της αρεσκείας του, του κλείνουν ένα ραντεβού σε ένα συγκεκριμένο σημείο (π.χ. σε μια πλατεία ή ένα σταυροδρόμι). Μόλις ο πελάτης φτάσει εκεί την προκαθορισμένη ώρα, έρχεται ένας τύπος πάνω σε μια μοτοσυκλέτα (φορώντας βέβαια και την κάσκα του ως σωστός νομοταγής πολίτης, για να μην τον σταματήσει κανένας τροχονόμος κι έχουμε παρατράγουδα), παραδίδει το CD, τσιμπάει το χρήμα, μαρσάρει και... μην τον είδατε!

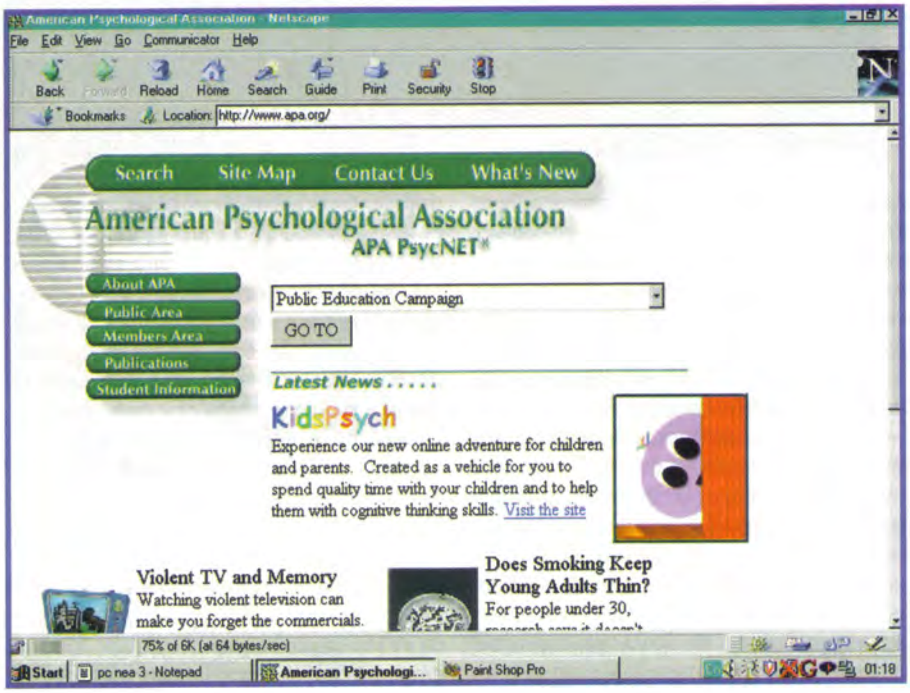
Θα ολοκληρώσουμε με μια μικρή αναφορά προς όσους πιστεύουν (ή χρησιμοποιούν το επιχείρημα που ακολουθεί ως δικαιολογία) ότι αγοράζοντας π.χ. τα Windows 98 σε αντίγραφο κάνουν πράξη αντίστασης εναντίον του Bill Gates: Οχι, βρε παιδιά, δεν είστε οι νέοι Ζορό, μετά συγχωρήσεως δηλαδή. Αν είστε μάγκες, ζήστε αν μπορείτε χωρίς αυτά. Αλλιώς, το μόνο δίκιο που έχετε είναι αυτό του εξαρτημένου που αναζητά απελπισμένα τη δόση του...

PC

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

INTERNET PARADOX

Μία επιστημονική έρευνα για τις επιπτώσεις του Internet στη ζωή μας



"Κάθε νέο μέσο απονεκρώνει ένα κομμάτι του σώματός μας" έγραφε στη δεκαετία του '60 ο Αμερικανός θεωρητικός των μέσων επικοινωνίας Marshall McLuhan. Το αυτοκίνητο "απονέκρωσε" τα πόδια μας, το ραδιόφωνο την ακοή μας, η τηλεόραση την όρασή μας, και ο κατάλογος θα διευρύνεται επ' άπειρον. Το Internet τι είδους επιδράσεις έχει επιφέρει στον άνθρωπο; Μήπως την απονέκρωση της κοινωνικότητάς του;

Μπορεί το Διαδίκτυο να αριθμεί πολλά έτη ζωής και να "αισθάνεται" το ίδιο γερασμένο με την τηλεόραση, όμως η σημερινή μορφή του είναι αποτέλεσμα των τελευταίων έξι-επτά χρόνων, ενώ και η εξάπλωσή του είναι σαφώς πιο αργή από εκείνη της τηλεόρασης. Ετσι, ενώ για το ραδιόφωνο και την τηλεόραση έχουν γίνει εκατοντάδες μελέτες και έχουν γραφτεί χιλιάδες βιβλία, οι ερευνητές και οι θεωρητικοί των μέσων μόνο τον τελευταίο καιρό έχουν αρχίσει να στρέφουν το ενδιαφέρον τους και στο Internet. Πώς θα μπορούσαν να κάνουν διαφορετικά, όταν το Internet εισβάλλει με ταχείς ρυθμούς στη ζωή κάθε οικογένειας, "αναποδογυρίζοντας" τις σχέσεις μεταξύ των μελών της και εγκαθιστώντας νέους τρόπους διασκέδασης και επικοινωνίας;

Ευρισκόμενο ακριβώς στο σημείο ένωσης του προσωπικού με το μαζικό, όντας μια ανεξάντλητη πηγή πληροφοριών, αλλά και μια νέα διάσταση της ανθρώπινης επικοινωνίας, το Internet κατορθώνει να κερδίζει έδαφος συνεχώς, προσελκύοντας το ενδιαφέρον όλο και περισσότερων ανθρώπων. Η διάστασή του είναι διπλή: Από τη μια πλευρά αποτελεί μέσο προσωπικής ενασχόλησης, ενώ από την άλλη δίνει τη δυνατότητα για επικοινωνία μεταξύ ανθρώπων (παλαιότερα θα φάνταζε αδύνατη) και ανάπτυξη νέων κοινωνικών σχέσεων. Πώς, λοιπόν, ένα μέσο που προάγει κάθε είδους κοινωνικές σχέσεις μπορεί να μειώσει την κοινωνικότητα και να επηρεάσει την ψυχική υγεία των χρηστών; Θα ήταν ένα παράδοξο! Πράγματι έτσι είναι ή, τουλάχιστον, έτσι υποστηρίζει μια ομάδα Αμερικανών ψυχολόγων από το Carnegie Mellon University, η οποία διεξήγαγε ανάλογη έρευνα και την ονόμασε (πώς αλλιώς;) "Internet Paradox".

Η ΕΡΕΥΝΑ

Κατά τη διάρκεια της έρευνας (τα αποτελέσματα της οποίας δημοσιεύθηκαν στο επιστημονικό περιοδικό "American Psychologist") εξετάστηκαν οι κοινωνικές και ψυχολογικές συνέπειες του Internet σε 169 ανθρώπους από 73 νοικοκυριά. Οι άνθρωποι αυτοί για πρώτη φορά χρησιμοποιούσαν υπολογιστή και σέρφαραν στους διαδρόμους του Internet. Δέχτηκαν να παρακολουθηθούν επιστημονικά, με αντάλλαγμα τη διάθεση υπολογιστή και software (MacMail II, Netscape Navigator 2 ή 3, Claris Works Office), δωρεάν τηλεφωνική γραμμή, δωρεάν πρόσβαση στο Internet, καθώς και ειδικά σεμινάρια για την εκμάθηση της χρήσης του υπολογιστή (δεν θα γίνει καμιά έρευνα εδώ στην Ελλάδα, για να δηλώσω εθελοντής;). Η έρευνα διεξήχθη σε δύο δείγματα από οκτώ γειτονιές του Pittsburgh της Pennsylvania. Το πρώτο δείγμα ξεκίνησε τον Μάρτιο του 1995 και το δεύτερο τον Μάρτιο του 1996. Η έρευνα τερματίστηκε τον Μάρτιο του 1997 και παρήγαγε αποτελέσματα και για τα δύο δείγματα, τα οποία ήταν κατάλληλα επιλεγμένα, ώστε στο ένα να περιλαμβάνονται σπουδαστές δημοσιογραφίας και στο άλλο μέλη τοπικών αναπτυξιακών οργανισμών.

Οι ερευνητές διεξήγαγαν ειδικά ψυχολογικά τεστ σε κάθε μέλος του δείγματος, τόσο πριν από την έναρξη της έρευνας όσο και κατά τη διάρκειά της με σκοπό να διαπιστώσουν τις επιδράσεις του Δικτύου στην ψυχική υγεία και την κοινωνική αλληλεπίδραση των ατόμων. Ειδικό software κατέγραφε τις συνολικές ώρες χρήσης του Internet. Οπως προέκυψε από τα στοιχεία της έρευνας, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και ο World Wide Web αποτελούσαν τις πιο συχνές ασχολίες, ενώ σημαντικό χρόνο κατανάλωναν και η ανάγνωση μηνυμάτων σε listservs και Usenet newsgroups. Επί-

σης, καταγραφόταν ο αριθμός των e-mails που έστελνε και λάμβανε ο χρήστης, καθώς και ο αριθμός των διαφορετικών sites που επισκεπτόταν στο Δίκτυο.

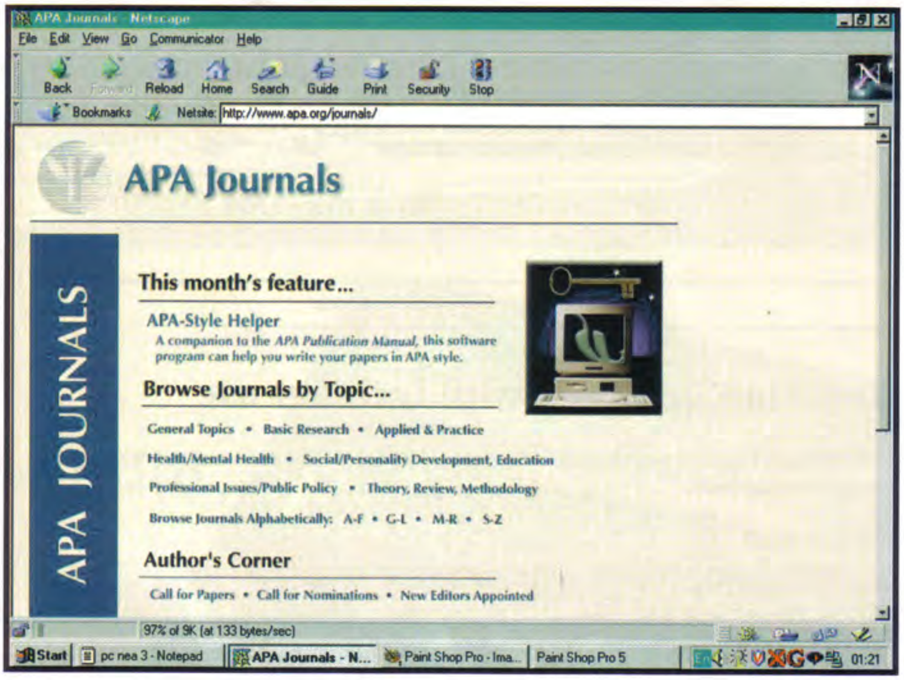
ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

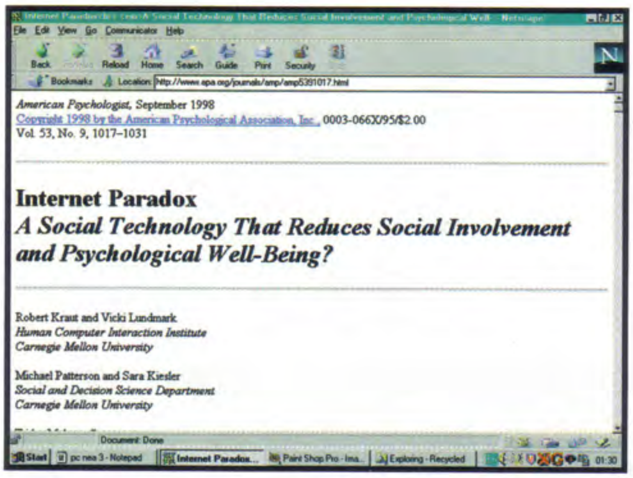
Βασικό στοιχείο που προκύπτει από την έρευνα είναι το γεγονός ότι η χρήση του Internet προσανατολιζόταν κυρίως σε δραστηριότητες κοινωνικής φύσεως και λιγότερο στο απλό (και μοναχικό!) σερφάρισμα του WWW, όπως θα περίμενε κάποιος. Αντίθετα, οι ερευνητές διαπίστωσαν ότι τα μέλη των δειγμάτων χρησιμοποιούσαν το Internet για να έρχονται σε επαφή με απομακρυσμένους συγγενείς και φίλους, μέσω e-mail και on-line chats, καθώς και για να κάνουν νέους γνωστούς στο IRC, σε listservs και newsgroups.

Κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα από τους "εξεταζόμενους" είναι τα εξής: Ενας άνδρας αντάλλασσε ανέκδοτα σχετικά με τους Σκοτσέζους με έναν συνάδελφό του που γνώρισε σε ένα τουριστικό site και ένας έφηβος αντάλλασσε ιστορίες σχετικά με καταδύσεις με τα μέλη ενός newsgroup με σχετικό θέμα. Από την άλλη πλευρά, υπήρξαν φιλίες που χτίστηκαν πρώτα ηλεκτρονικά: Ενας έφηβος γνώρισε on-line την ντάμα του κλασικό χορό αποφοίτησης των Αμερικανών (ελληνιστί "prom") και μια γυναίκα γνώρισε ένα ζευγάρι στον Καναδά, το οποίο επισκέφθηκε κατά τις καλοκαιρινές διακοπές της. Το παράδοξο είναι ότι, ενώ συνέβαινε αυτό και η χρήση του Internet γινόταν με σαφείς κοινωνικούς στόχους, ταυτόχρονα η κοινωνική συμμετοχή, η αλληλεπίδραση των συγκεκριμένων ατόμων, καθώς και η ψυχική υγεία τους μειώνονταν.

"Η μεγαλύτερη χρήση του Internet" αναφέρει η έρευνα "σχετιζόταν με μικρές, αλλά στατιστικώς σημαντικές μειώσεις στην κοινωνική διαπλοκή (όπως αυτή μετρήθηκε από την επικοινωνία μέσα στην οικογένεια και το μέγεθος του 'τοπικού κοινωνικού δικτύου' του ατόμου), καθώς και με αύξηση της μοναξιάς, μιας ψυχολογικής κατάστασης στενά συνδεδεμένης με την κοινωνική διαπλοκή. Μεγαλύτερη χρήση του Internet σχετιζόταν επίσης με αύξηση της κατάθλιψης". Με άλλα λόγια, όσο περισσότερο χρησιμοποιούσε κάποιος το Διαδίκτυο τόσο λιγότερο επικοινωνούσε με τα άλλα μέλη της οικογένειας, ενώ και οι άμεσες σχέσεις του με πρόσωπα στενού κύκλου (δηλαδή κοντινούς φίλους) μειώνονταν. Επίσης, η χρήση του Internet οδήγησε στην αύξηση της κατάθλιψης και της μοναξιάς, δύο ψυχικών καταστάσεων εξαιρετικά επώδυνων, ιδιαίτερα για το νέο άνθρωπο.

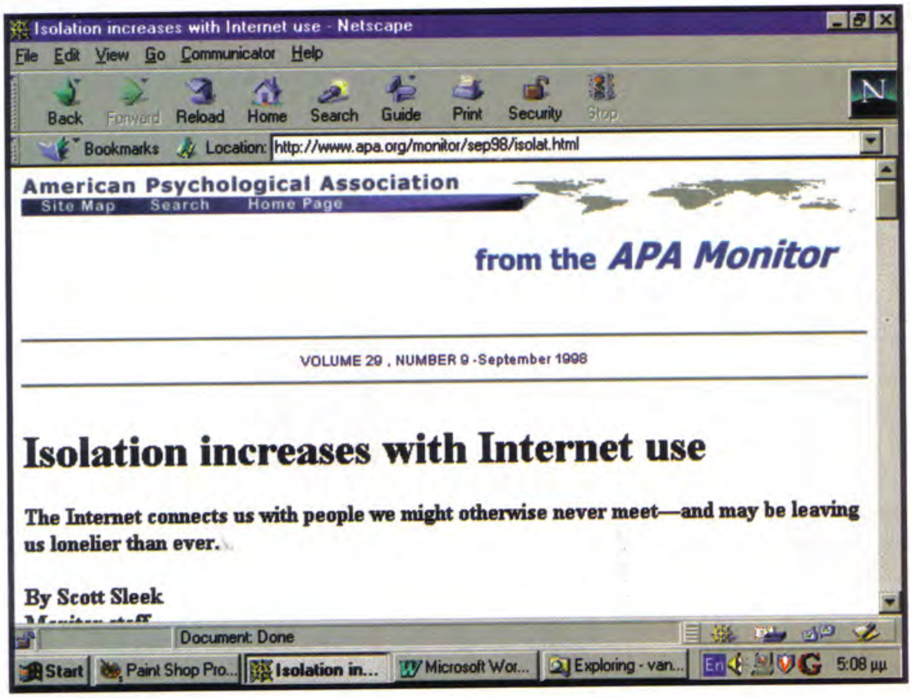
Οι ερευνητές, πάντως, είναι σχετικά συγκρατημένοι στις αιτιολογήσεις τους, καθώς όχι μόνο οι σχετικές με το Internet έρευνες είναι ελάχιστες, αλλά και η δική τους έρευνα παρουσιάζει αρκετά μειονεκτήματα ως προς την αντιπροσωπευτικότητά της. Οι ίδιοι οι ερευνητές αναφέρουν ότι, παρ' όλο που τα δύο δείγματα διέθεταν ποικιλία ως προς τα μέλη τους, εντούτοις δεν ήταν άκρως αντιπροσωπευτικά και αρκετά μεγάλα σε μέγεθος. Επίσης, οι οικογένειες των δύο δειγμάτων είχαν τουλάχιστον ένα μέλος το οποίο συμμετείχε σε προϋπάρχουσες ομάδες άμεσης επαφής (από το πρώτο δείγμα οι έφηβοι της οικογένειας συμμετείχαν στην έκδοση σχολικής εφημερίδας και από το δεύτερο οι ενήλικοι συμμετείχαν στο συμβούλιο κάποιου τοπικού οργανισμού). Αν το δείγμα αποτελούνταν από απομονωμένους ανθρώπους (όπως τρίτης ηλικίας, άστεγους κ.λπ.), ίσως το Internet να είχε αυξήσει την κοινωνική συμμετοχή και την καλή ψυχική υγεία. Τέλος, στα προβλήματα της έρευνας συγκαταλέγεται ο χρόνος κατά τον οποίο διεξήχθη, καθώς και οι μεταβολές που έχουν συμβεί στο Διαδίκτυο από τότε. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το ICQ, το οποίο δίνει μια ακόμη διάσταση διαπροσωπικής επικοινωνίας και όταν γινόταν η έρευνα δεν υπήρχε.





ΕΛΛΕΙΨΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ;

Παρά τα όποια προβλήματα ενυπάρχουν στην ερευνητική αυτή προσπάθεια, πρέπει να ομολογήσουμε ότι αποτελεί ένα σημαντικό πρώτο βήμα προς τη συνολική μελέτη του φαινομένου Internet, ειδικά σε σχέση με τις μελλοντικές συνέπειες στην ψυχοσύνθεση του ανθρώπου αλλά και σε ολόκληρο τον κοινωνικό ιστό. Γεγονός είναι ότι όχι μόνο το Δίκτυο έχει εγκατασταθεί στη ζωή μας, αλλά και η επίδρασή του στην καθημερινή μας δραστηριότητα εμφανίζεται ολοένα πιο αυξημένη. Το ηλεκτρονικό εμπόριο, η πολυθρύλητη Web TV και διάφορα άλλα νέα στοιχεία φιλοδοξούν να κάνουν το Internet αναπόσπαστο στοιχείο της καθημερινότητάς μας και τον υπολογιστή το απαραίτητο υπερ-μηχάνημα κάθε νοικοκυριού. Μέσα στο 1998 περίπου το 40% των αμερικανικών νοικοκυριών διέθετε έναν υπολογιστή, ενώ το 1/3 αυτών είχε πρόσβαση στο Internet. Αν το μέλλον που ανατέλ-



λει είναι κυρίως ηλεκτρονικό, καλό είναι να γνωρίζουμε ξεκάθαρα τι μπορεί αυτό να σημαίνει για εμάς και για την κοινωνική πραγματικότητα, ούτως ώστε να βρούμε και τις κατάλληλες αντιστάσεις. Οπως αναφέρει η ίδια έρευνα: "Οι αρνητικές επιπτώσεις του Internet που παρουσιάσαμε εδώ δεν είναι αναπόφευκτες. Η τεχνολογία δεν είναι ανέγγιχτη, ειδικά εκείνη των υπολογιστών. Οι επιπτώσεις της θα καθοριστούν από το πώς κατασκευάζεται από τους τεχνικούς, πώς αναπτύσσεται από τους παροχείς υπηρεσιών και πώς χρησιμοποιείται από τους καταναλωτές".

Ενα πολύ σπουδαίο στοιχείο που αναδεικνύει αυτή η έρευνα είναι το γεγονός της χρήσης του Internet για την ανεύρεση ανθρώπων για επικοινωνία, φιλία και γενικότερα για επαφή. Εδώ, νομίζω, πως βρίσκεται και η "καρδιά" του προβλήματος. Η εποχή μας διαπιστώνει ολοένα πιο τραγικά την τρομερή έλλειψη επικοινωνίας που βιώνει ο σύγχρονος άνθρωπος. Οι υπολογιστές και το Internet δεν είναι υπεύθυνοι γι' αυτό. Ομως η απελπιστική ανάγκη για επικοινωνία αποτυπώνεται έντονα και στο Δίκτυο. Οποιος βρεθεί -έστω και για λίγο- σε ένα IRC channel, θα διαπιστώσει από τις πρώτες στιγμές την ανάγκη των συνομιλητών του για επικοινωνία, για μια ελάχιστη (ακόμη και ηλεκτρονική) ανθρώπινη επαφή, για μια ζεστή κουβέντα, για μια υπόσχεση φιλίας. Τα ηλεκτρονικά "ζευγαράκια" μάλιστα δεν είναι σπάνια. Οταν ένας άνθρωπος στρέφεται στα μηχανήματα για να καλύψει τις πραγματικές ανάγκες του, ειδικά την ανάγκη για επαφή, τότε είναι σίγουρο ότι το αποτέλεσμα θα είναι καταστροφικό. Πώς λοιπόν να μην αυξάνονται η κατάθλιψη και η μοναξιά, όταν επενδύει κάποιος τις προσδοκίες του για την απλή ανθρώπινη σχέση, τη φιλία, σε κάποιο IRC channel, όπου απομακρυσμένοι, άγνωστοι μεταξύ αγνώστων άνθρωποι προσπαθούν να βρουν σημεία προσέγγισης; Οσο καλά κι αν γνωρίσεις κάποιον μέσω του "ηλεκτρονικού τρόπου", ποτέ δεν θα μπορέσεις να αναπτύξεις μια πραγματική σχέση μαζί του, ποτέ δεν θα ζήσεις τα ίδια πράγματα και ποτέ δεν θα μάθεις πώς αντιδρά και φέρεται σε τόσες άλλες εκδηλώσεις της ζωής του. "Οι on-line φιλίες" αναφέρουν οι ερευνητές "είναι πιθανότερο να είναι πιο περιορισμένες από τις φιλίες που στηρίζονται στη φυσική εγγύτητα. Οι online φίλοι είναι λιγότερο πιθανό να είναι διαθέσιμοι για βοήθεια σε απτές περιπτώσεις, όπως στο δανεισμό μικροποσών, στην ανάγκη για μεταφορά με το αυτοκίνητο ή για baby-sitting, από τους φίλους που έγιναν στο σχολείο, τη δουλειά, την εκκλησία ή τη γειτονιά". Το Internet δεν προάγει την αίσθηση της επαφής, της πραγματικής εγγύτητας. Για παράδειγμα, μια γυναίκα (από το δείγμα της έρευνας), ενώ χρησιμοποιούσε το e-mail για την επικοινωνία με την κόρη της που ήταν στο κολέγιο, όταν εκείνη ήταν άρρωστη ή στεναχωρημένη, προτιμούσε το τηλέφωνο. Ετσι, η κατάθλιψη που υποτίθεται ότι φέρνει το Internet ίσως τελικά να είναι αποτέλεσμα της διάψευσης των προσδοκιών των χρηστών, οι οποίοι πίστεψαν ότι θα έβρισκαν την πλήρωση τόσων και τόσων αναγκών στα ηλεκτρονικά μονοπάτια του.



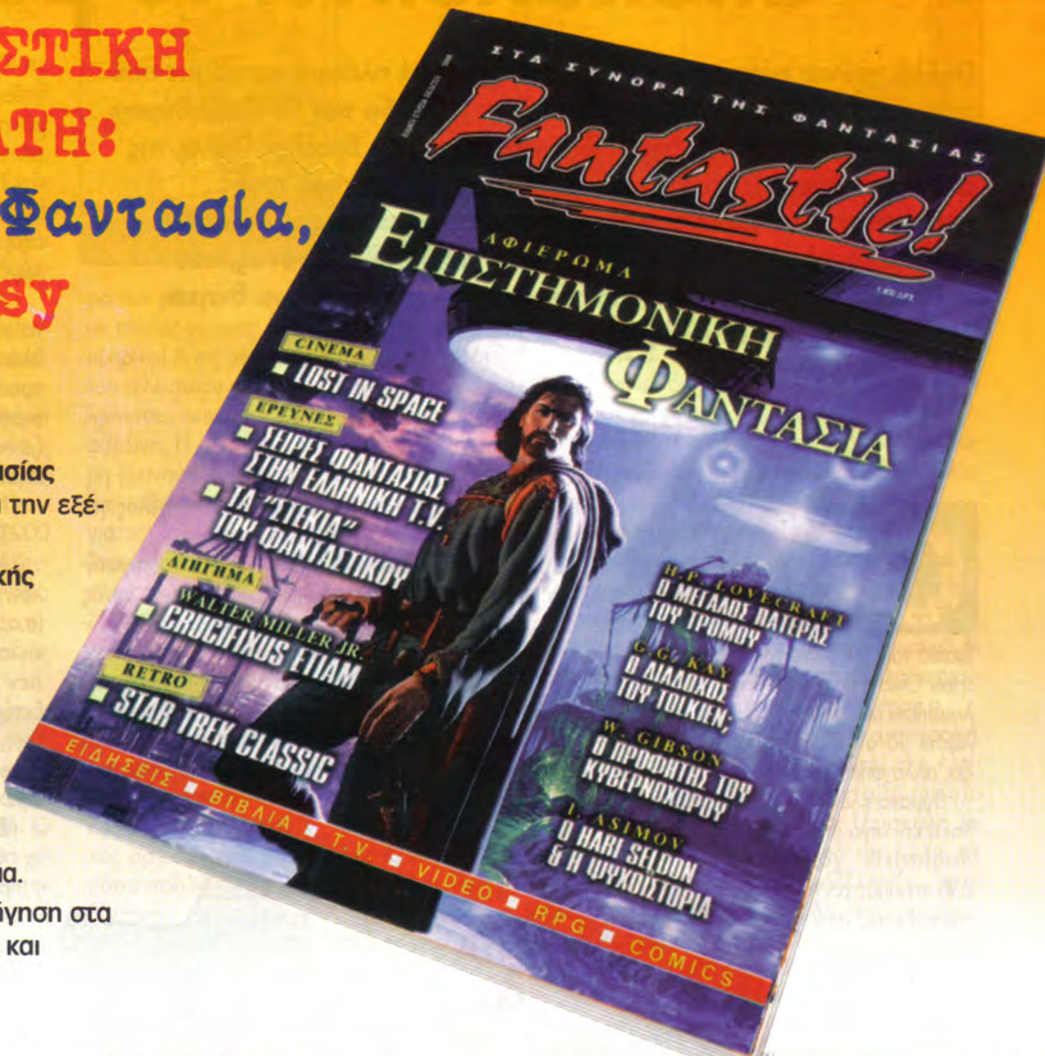
Ολοκληρώνοντας αυτήν τη σχετικά σύντομη παρουσίαση της έρευνας Internet Paradox, πρέπει να πούμε ότι ίσως το ενδιαφέρον θα έπρεπε να στραφεί και στην ενίσχυση του φαινομένου της "ιδιώτευσης" που αυξάνεται στην κοινωνία μας. Τα φαινόμενα αδιαφορίας για τα κοινωνικά και πολιτικά δρώμενα (όχι πολιτικάντικα, ούτε κομματικά, να εξηγούμαστε!), η ολοένα αυξανόμενη αποξένωση του ανθρώπου από το συνάνθρωπό του, η αδυναμία προσέγγισης και ο κομφορμισμός απέναντι στο κατεστημένο και το σύστημα έχουν ήδη αρχίσει και το Internet δεν τα προκάλεσε. Το ζήτημα, όμως, είναι αν και κατά πόσο το Internet ενισχύει αυτά τα φαινόμενα, κλείνοντας το άτομο στο σπίτι και τον εαυτό του, σε έναν εικονικό κόσμο χωρίς καμία επαφή με άλλους ανθρώπους και χωρίς καμία παρέμβαση στα κοινωνικά τεκταινόμενα. PC

ΣΤΑ ΣΥΝΟΡΑ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Fantastic!

ΜΙΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΓΕΜΑΤΗ:

Επιστημονική Φαντασία, Τρόμο, Fantasy



ΔΙΑΒΑΣΤΕ

ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΑ

- **Η Ιστορία της Επιστημονικής Φαντασίας**
  Ιστορική αναδρομή στη γέννηση και την εξέλιξη της επιστημονικής φαντασίας.
- **Η Ελληνική Λογοτεχνία Επιστημονικής Φαντασίας**
  Σύντομο χρονικό της εξέλιξης της έντυπης επιστημονικής φαντασίας στην Ελλάδα.

ΕΡΕΥΝΕΣ - ΡΕΠΟΡΤΑΖ

- **Σειρές Φαντασίας & Ελληνική Τηλεόραση:** Οι σειρές φαντασίας που προβάλλονται από τα ελληνικά κανάλια.
- **Τα "Στέκια" του Φανταστικού:** Περιήγηση στα "στέκια" του φανταστικού σε Αθήνα και Θεσσαλονίκη.

ΘΕΜΑΤΑ

- **H.P. Lovecraft:** Ο μεγάλος "πατέρας" του τρόμου
- **Ο Δικηγόρος:** Ενα κόμιξ Ελληνα δημιουργού εμπνευσμένο από την ατμόσφαιρα του Lovecraft.
- **G.G. Kay:** Το "Tigana" αποτελεί ένα θαυμάσιο λυρικό έπος του φανταστικού και την πρώτη γνωριμία μας με το συγγραφέα.
- **William Gibson:** Ο "προφήτης" του κυβερνοχώρου.
- **Ψυχοϊστορία:** Η μαθηματική πρόβλεψη του μέλλοντος.
- **Τα Παιχνίδια της Φαντασίας:** Εδώ οι παίκτες ενσαρκώνουν τους ρόλους της αρεσκείας τους.

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ 10 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ!!!

ΑΚΟΜΗ:

- **Lost In Space**
  Η γνωστή τηλεοπτική σειρά της δεκαετίας του 1960 τώρα στη μεγάλη οθόνη.
- **Retro: Star Trek**
  Αναμνήσεις από την αυθεντική τηλεοπτική σειρά.
- **Διήγημα: Crucifixus Etiam**
  Διαχρονικό διήγημα επιστημονικής φαντασίας του Walter Miller Jr.

ΚΑΖΑΜΙΑΣ '99

Το "PC Master" σας αποκαλύπτει το μέλλον

Πολλά χρόνια πέρασαν από τότε που ζωντανό πλάσμα κατέβηκε από τα βουνά της Σιλικόνης, περνώντας την Κοιλάδα των 95 Παραθύρων (τώρα έχουν γίνει 98, βλέπετε ο ανώτατος μάγος Βασίλης Πύλες της άλλαξε το όνομα), χτυπώντας την πόρτα μου. Για εσάς τους ανθρώπους ο αντίστοιχος χρόνος είναι μήνες, αλλά στη διάσταση όπου κατοικώ ο χρόνος κυλά πολύ πιο γρήγορα. Ο χρόνος, που γνωρίζει τις εξελίξεις. Εξελίξεις που θα μάθετε και εσείς, ω θνητοί, διαβάζοντας την ιστορία μου...

Του Hellfire

Ο καιρός, όπως πάντα, ήταν άστατος. Οι άνεμοι της αναβάθμισης, γνωστοί και ως upgrades, έπνεαν απειλητικοί, και όποιος τύχαινε να βρεθεί στο διάβα τους πέθαινε τραγικά υπό τη μανία του spell Οικονομική Αφαίμαξη. Δεν έχω παρακολουθήσει πώς λειτουργεί αυτό το spell, άλλωστε μόνο ο Βασίλης Πύλες το γνωρίζει, αλλά φήμες κάνουν λόγο για το ότι τα θύματα κλειδώνονται σε μια φυλακή και σιγά σιγά, σχεδόν σαδιστικά, χάνουν όλα τα υπάρχοντά τους. Εκτός από τους ανέμους, στη διάσταση μαινόταν ίσως ο ισχυρότερος σεισμός που έχω νιώσει ποτέ, της τάξεως του 1.400 στην κλίμακα των MHz.

Αλήθεια, κανείς δεν θα ήταν τόσο τρελός για να με επισκεφθεί με τέτοιο καιρό.

Κι όμως, εσείς οι άνθρωποι δεν θα σταματήσετε να με εκπλήσσετε. Ποιος να είναι αυτός που ξεπέρασε και πάλι τους φρουρούς, αψηφώντας πανίσχυρα spells όπως το Illegal Operation, το Error 404 και το Internet Explorer 4.0 (πληροφοριακά για τους μαθητευόμενους μάγους, γίνεται dispelled με ένα Netscape scroll), και τόλμησε να χτυπήσει την πόρτα μου;



- Πάλι εσύ;

Τον αναγνώρισα. Ηταν ο σκοτεινός νεκρομάντης K.R. Atsas, που με είχε επισκεφθεί και την προηγούμενη φορά. Τον ρώτησα:

- Τι θέλεις αυτή τη φορά;

- Ω, σεβάσμιε μάγε, για άλλη μία φορά χρειάζομαι επιτακτικά τη βοήθειά σου. Σε παρακαλώ, βοήθησέ με!

- Λέγε τι θέλεις, αλλά γρήγορα. Εχω να κάνω κάτι downloads και το Network "κρεμάει". Βλέπεις, ο δημιουργός μας, ο Βασίλης Πύλες, προσπαθεί να αναβαθμίσει τη ζωή στη διάσταση, αλλά τα έχει κάνει χάλια. Δεν σχολιάζω παραπέρα, κινδυνεύω να χαρακτηριστώ ως βλάσφημος. Λέγε, λοιπόν, τι θέλεις;

- Να... χρειάζομαι...

- Τελείωνε!

- Χρ... χρειάζομαι τη γνώση σου για το μέλλον. Οι ταπεινοί υπήκοοι του Σκοτεινού Τόμου (σ.σ.: γνωστού και ως "PCM", από προηγούμενη ιστορία) θέλουν να μάθουν το μέλλον τους. Δεν μπορούμε άλλο αυτή την αβεβαιότητα. Εκτός αυτού, αν δεν επιστρέψω με πληροφορίες, θα βρω τραγικό θάνατο στα χέρια του Archbishop Μανούσους. Είμαι απεγνωσμένος, είμαι απεγνωσμ-

- Σταμάτα πια, θνητέ! Ισως και να σε βοηθήσω.

- Θα με βοηθήσεις; είπε ο K.R. Atsas και το πρόσωπό του φωτίστηκε.

- Είπα "ίσως", δεν με άκουσες; τόνισα, και αμέσως ο K.R. Atsas συνοφρυώθηκε. Εσύ τι έχεις ως αντάλλαγμα;

- Να, εφόσον σου άρεσε το Diablo, σκέφτηκα να σου φέρω το add-on του, το Hellfire.

- Χμμ... Το Hellfire ήταν όντως αυτό που μου έλειπε για να αποκτήσω την απόλυτη γνώση. Νόμισα πως την κατείχα με το Diablo, αλλά έκανα λάθος. Για το Hellfire όμως ήμουν σίγουρος. Και τι άλλο; πρόσθεσα.

Τον είδα σε απόλυτη ανάγκη, οπότε σκέφτηκα να το εκμεταλλευτώ.

- Να, η προσφορά μου για το κρησφύγετο του μάγου Πατρίκου ακόμα ισχύει. Μπορώ να σ' το αποκαλύψω!

- Ο Microsoft Hunter, ε; Είναι ο υπέρτατος εχθρός του δημιουργού, στο άκουσμά του και μόνο ο Βασίλης Πύλες φοβάται. Εντάξει λοιπόν, θνητέ, συμφωνώ. Θα σου αποκαλύψω το μέλλον. Να τι θα συμβεί τη χρονιά που έρχεται:

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

✔ Η χρονιά ξεκινά εντυπωσιακά όσον αφορά στις τεχνολογικές εξελίξεις. Ανακοινώνεται ο Εκτιουμ, το νέο υπολογιστικό κτήνος της Intel, το οποίο θα τρέχει στις συχνότητες μεταξύ 1.000-1.500-να-τα-αφήσω MHz. Μαζί με τον επεξεργαστή θα προσφέρεται αιθέρας, ώστε να συνέρχονται οι υποψήφιοι αγοραστές από το σοκ της τιμής του.

✔ Η Cyrix, μαθαίνοντας την κίνηση της Intel, περνά στην αντεπίθεση. Κυκλοφορεί τον Cyrix 2.000,5 MHz, επίσης μαζί με αιθέρα, αλλά προσφέρει 20 mg αιθέρα περισσότερο. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα κυριαρχήσει στην αγορά. Η Intel θορυβείται.

✔ Η AMD τηρεί σιγή ιχθύος. Το "PC Master" όμως σε παγκόσμια αποκλειστικότητα αποκαλύπτει ότι οι τεχνικοί της εργάζονται πυρετωδώς για την παραγωγή ενός chip που θα φέρει επανάσταση. Φήμες μάλιστα αναφέρουν ότι η AMD συνεργάζεται με άλλη γνωστή εταιρία παραγωγής chips.

✔ Ηδη τα πρώτα games με απαιτήσεις 1.000 MHz είναι πια γεγονός. Μάλιστα μετά το δεύτερο μισό του μήνα εμφανίζονται και παιχνίδια που απαιτούν 2.000 MHz καθώς και 3D accelerator. Σταματά η παραγωγή των P-II, καθώς πλέον θεωρούνται ξεπερασμένοι.

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ - ΜΑΡΤΙΟΣ

✔ Η Microsoft κυκλοφορεί τα Windows 99, που δυστυχώς είναι χειρότερα και από τα 95. Από την άλλη όμως, πουλάνε σαν τρελά. Ο Πατρίκος, έχοντας πια πολλά στοιχεία στα χέρια του ενάντια στη Microsoft, εξαπολύει την επίθεση που περίμενε χρόνια. Κυκλοφορεί το βιβλίο "Αγάπησα ένα DOS αλλά το έφαγε η μαρμάγκα", το οποίο γίνεται best-seller. Εκεί περιγράφει με αδιάσειστα στοιχεία πως η Microsoft ευθύνεται για όλα τα κακά της ζωής του, μάλιστα θόρυβο προκαλούν οι αποκαλύψεις του για δάκτυλο του Bill Gates στο βαθμό του απολυτήριού του στο γυμνάσιο (τότε υπήρχε το εξατάξιο). Δεκάδες δικηγόροι κινούνται εναντίον της Microsoft, η οποία δείχνει να κλυδωνίζεται.

✔ Το νέο τσιπάκι της AMD είναι πλέον γεγονός! Η επανάσταση που θα φέρει είναι δίχως προηγούμενο. Η μυστηριώδης εταιρία παραγωγής chips με την οποία συνεργάστηκε είναι η Τσακίρης. Οι δύο εταιρίες παρουσιάζουν αποκλειστικά στο "PCM" το νέο δημιούργημά τους, το πρώτο υπολογιστικό chip... με γεύση ρίγανης. Μάλιστα η AMD, έχοντας παραλάβει άπειρες παραγγελίες, ανακοινώνει πως η σειρά των νέων επεξεργαστών θα κυκλοφορήσει σε πολλές γεύσεις: κρεμμύδι, μπάρμπεκιου και πάπρικα! Λίγες μέρες αργότερα η κυκλοφορία του τελευταίου σταματά, καθώς το κόστος του κρίνεται... πιπεράτο! Πάντως η υπόλοιπη σειρά σαρώνει. Η AMD σε συνεργασία με τον Τσακίρη ξεκινούν μια τεράστια διαφημιστική καμπάνια με βασικό σλόγκαν: "Εκτός από την υπολογιστική ισχύ που διαθέτουν, τα chips AMD-Τσακίρης είναι και πεντανόστιμα".

✔ Εν τω μεταξύ η ζωή των συντακτών του "PCM" κυλά ειρηνικά: Ο Κωστάκης περιμένει με αγωνία το τελευταίο Rainbow Islands, ο Τσουρινάκης παίζει μετά μανίας το Myst III -μόλις έχει κυκλοφορήσει-, ο Μπέλλος εξακολουθεί να κοιμάται και να ονειρεύεται ότι πιλοτάρει ένα Carrier των Protoss, ο Φουρνιστάκης ανακοινώνει ότι η μόνη γυναίκα που αγάπησε ήταν η... Jane's - τα γνωστά. Ο φίλτατος αρχισυντάκτης Βαγγέλης Κράτσας έχει πάρα πολλές μυστηριώδεις επαφές με την Blizzard...

✔ Στα τέλη του μήνα ο Πατρίκος κερδίζει τη μία δίκη μετά την άλλη ενάντια στη Microsoft, η οποία χάνει δεκάδες εκατομμύρια δολάρια. Σύμφωνα με φήμες, ο Πατρίκος ετοιμάζει το τελειωτικό χτύπημα με ακόμα πιο ισχυρά στοιχεία.

ΑΠΡΙΛΙΟΣ - ΜΑΪΟΣ

✔ Οι μισθοί των συντακτών του "PCM" τετραπλασιάζονται, ενώ κόβεται και το μαστίγωμα.

✔ Ενθουσιασμός κυριεύει τους συντάκτες, που μαζεύονται στο γραφείο του εκδότη για να πανηγυρίσουν. Βέβαια ο τελευταίος αποκαλύπτει πως επρόκειτο απλά για ένα "αθώο, πρωταπριλιάτικο αστείο". Εκτός αυτών, τονίζει πως δεν ήταν δυνατό να στερήσει μια τέτοια χαρά όπως το μαστίγωμα από τον αρχισυντάκτη και πως το τελευταίο διπλασιάζεται για κάθε ώρα καθυστέρησης των άρθρων. Μάλιστα οι συντάκτες



πείθονται βλέποντας τα νέα μαστίγια της σειράς 666-Supersadism, που έχουν κατακλύσει τα γραφεία.

✔ Ο Τσουρινάκης έχει "κολλήσει" με το Myst 3 σε έναν γρίφο που δείχνει άλυτος. Σύμφωνα με off the record συζητήσεις, ακούγεται να δηλώνει απαυδισμένος από την όλη ιστορία. Ολοι λένε ότι κάτι δεν πάει καλά...

✔ Αποκαλύπτεται ο λόγος για τον οποίο η Blizzard έχει επαφές με τον Κράτσα: Επιζητεί τη συνεργασία του για ένα παιχνίδι, preview του οποίου λογοκρίνεται και θεωρείται από το ΣΚΑΪ ως "ό,τι πιο βίαιο έχει δει ποτέ άνθρωπος". Η εκπομπή δεν δείχνει εικόνες, οπότε όλοι περιμένουν το παιχνίδι με αυξημένο ενδιαφέρον.

✔ Η Microsoft οδεύει προς την καταστροφή. Η μία μετά την άλλη οι θυγατρικές της κλείνουν, ενώ ο Bill Gates σε συνέντευξή του στο CNN παραδέχεται πως είναι "δύσκολα τα πράγματα". Ο Πατρίκος, από την άλλη, σε συνέντευξή του στο ίδιο κανάλι τονίζει: "Ακόμα δεν τελείωσε τίποτα. Ολα εδώ πληρώνονται". Ο Πατρίκος έχει γίνει πια διάσημος σε όλο τον κόσμο. Στην Αμερική κυκλοφορούν T-shirts με τη φάτσα του, τα οποία κρίνονται μεν ακατάλληλα και μη αποδεκτά από την Οργάνωση Προστασίας των Ανθρώπινων Δικαιωμάτων, αλλά πουλιούνται χρυσά στη μαύρη αγορά.

ΙΟΥΝΙΟΣ

✔ Τα νέα από το hardware είναι δραματικά. Η Cyrix κηρύσσει πτώχευση, οδηγούμενη σε οικονομική καταστροφή από τα chips AMD-Τσακίρης. Οι τελευταίοι αναδεικνύονται νικητές. Επόμενο βήμα τους να κυκλοφορήσουν το πρώτο... κυματιστό chip.

✔ Ο Τσουρινάκης ξεσπά: "Τέρμα τα adventures!!!" Η είδηση χτυπά σαν καταιγίδα τους αναγνώστες του "PCM", που ζητούν να μάθουν το λόγο. Ο Αντρέας σε άρθρο του αναλύει το

ΤΟ "PC MASTER" ΣΑΣ ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ



γιατί, καταλήγοντας: "Από εδώ και πέρα, μόνο Tomb Raider και Quake".

✔ Ο Bill Gates, σε μια απεγνωσμένη προσπάθεια να ξανακερδίσει το κοινό, κυκλοφορεί τη βιογραφία του με τίτλο "Crashes and Bugs", το οποίο όμως δεν σημειώνει την επιτυχία που περίμενε. Είναι πλέον σίγουρο ότι η Microsoft είναι στα πρόθυρα της καταστροφής.

✔ Το hardware εξελίσσεται σε δραματικό βαθμό. Παρουσιάζονται τα πρώτα monitors... 60 ιντσών, ενώ τα αντίστοιχα των 14 και 15 πωλούνται πάμφθηνα (150 και 220 δραχμές αντίστοιχα, μαζί με τον ΦΠΑ). Τα 60άρια monitors μάλιστα διαθέτουν ενσωματωμένο φίλτρο. Από την άλλη, η πάντα πρωτοπόρος AMD ανακοινώνει συνεργασία με τον Καρέλια και κυκλοφορεί τα πρώτα monitors 60 ιντσών... άφιλτρα.

✔ Το "PCM" αποφασίζει πως είναι καιρός για το μεγάλο βήμα: Κυκλοφορεί για πρώτη φορά στο εξωτερικό!!! Οι πωλήσεις που σημειώνει στη Νέα Γουινέα, την Ουγκάντα και το Μάλι είναι εξωπραγματικές: Κάθε κάτοικος αυτών των χωρών αγόρασε και από ένα "PCM"!!! Βέβαια τις πρώτες ημέρες του μήνα σχεδόν κανείς δεν αγόρασε το περιοδικό, αλλά μόλις έγιναν γνωστές οι πασχαλιάτικες φωτογραφίες με το καθιερωμένο "σούβλισμα του συντάκτη", όλοι οι ιθαγενείς έτρεξαν να αγοράσουν και από ένα "PCM". Εκτοτε έγιναν φανατικοί αναγνώστες.

ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ

✔ Το περιβόητο παιχνίδι της Blizzard, για το οποίο ο ΣΚΑΪ ζητούσε επίμονα να μην κυκλοφορήσει, είναι πλέον γεγονός. Αποτελεί το πρώτο "PC Master" simulator και, σύμφωνα με το review του Κράτσα: "Από άποψη ρεαλισμού αγγίζει την τελειότητα. Μπορώ πράγματι να αναβιώσω τις στιγμές βασανιστηρίων που συμβαίνουν καθημερινά στα γραφεία - 99%".

✔ Ο Πατρίκος δίνει το τελειωτικό χτύπημα στη Microsoft. Το νέο βιβλίο του "Η σχέση της Microsoft με τον Β' Παγκόσμιο" αποκαλύπτει και συνταράσσει. Ο Bill Gates θεωρείται ένοχος για εγκλήματα κατά της ανθρωπότητας, δικάζεται και καταδικάζεται σε ισόβια. Τελικά όμως οι δικηγόροι του εξαγοράζουν την ποινή και έτσι τη γλιτώνει φθηνά. Εντούτοις, από την άλλη, η Microsoft ετοιμάζεται να κηρύξει πτώχευση! Στο άκουσμα αυτής της είδησης ο συντάκτης Ανδριανέσης (γνωστός από την πρότασή του να προστεθεί στη Θεία Λειτουργία μια ειδική ευχή υπέρ των Windows) επιχειρεί να πέσει από το παράθυρο, αλλά τελικά συγκρατείται. Τα τελευταία νέα για αυτόν αναφέρουν πως κλείστηκε μοναχός στο Αγιο Ορος.



ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

✔ Τα games εξακολουθούν να απαιτούν ολοένα περισσότερη υπολογιστική ισχύ. Το τελευταίο Doom-clone ονόματι Agapisa Ena Alisoprionο απαιτεί επεξεργαστή στα 7.000 MHz, κάρτα γραφικών 798 bit και συμφωνική ορχήστρα για τη μουσική. Μάλιστα, αν κάποιος θέλει ηχητικά εφέ, μπορεί να αγοράσει και ένα έξτρα πακέτο, που περιλαμβάνει ένα πολυβόλο, ένα αλυσοπρίονο και τέσσερις σκλάβους. Ετσι, αν επιθυμεί π.χ. να ακούσει το θόρυβο του εχθρού καθώς σκοτώνεται από το πολυβόλο του, πυροβολεί τον ένα σκλάβο και έχει τα πλέον ρεαλιστικά αποτελέσματα. Το review του "PCM" τονίζει: "Ισως το πιο ρεαλιστικό Doom-clone που έχουμε δει ποτέ. Αν μάλιστα στο πακέτο δίνονταν περισσότεροι σκλάβοι, θα είχε μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο - 95%".

✔ Η Microsoft, στα πρόθυρα της πτώχευσης, κάνει την ύστατη προσπάθεια να αντιστρέψει τις εντυπώσεις. Μειώνει δραματικά τις τιμές της (τα W99 πωλούνται 70 δρχ. και προσφέρουν και κληρώσεις, μάλιστα ο νικητής κερδίζει σπίτι στην Εκάλη), ενώ στρεφόμενη εναντίον του Πατρίκου, κυκλοφορεί ένα φοβερό shoot 'em up, το Kill Patricians. Μέσα σε ένα εντυπωσιακό 5D περιβάλλον, ο παίκτης προσπαθεί να σκοτώσει τους μικρούς Πατρίκους μέχρι τον τελευταίο κακό, τον Grand Patriko. Βέβαια στη βιασύνη της να κυκλοφορήσει το παιχνίδι ξεχνά ότι δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμα οι 5D accelerators και το game πατώνει. Ο Πατρίκος δηλώνει για το Kill Patricians: "Αηδίες".

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

✔ Μετά τα CD-ROMs και τα DVDs, το νέο drive ακούει στο όνομα PKP (Pliroste Koroida Pliroste). Η εταιρία που το λανσάρει το παρουσιάζει αποκλειστικά στο "PCM". Σε ερώτηση συντάκτη μας για το αν το όνομα του drive αφήνει τίποτα... υπονοούμενα, ο Γιασουχίρο Κλεψομούρα, executive producer της εταιρίας κατασκευής, δηλώνει σε άπταιστα ελληνικά: "Μπααααα".

✔ Ο συντάκτης Γιάννης Κωστάκης δίνει συνέντευξη Τύπου και προσπαθεί να αποδείξει πως το Bubble Bobble είναι καλύτερο game από το Starcraft. Η συνέντευξη διακόπτεται όταν ο Μπέλλος και ο Tassadar καταφθάνουν με ολόκληρο το στόλο των Protoss και τα κάνουν όλα γυαλιά-καρφιά. Στη θέα 15 Carriers και του Ganrithor, ο Κωστάκης δηλώνει: "Μια πλάκα κάναμε κι εμείς...".

ΚΑΖΑΜΙΑΣ '99

ΤΟ "PC MASTER" ΣΑΣ ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ



✔ Πραγματοποιείται το νέο Grand Prix του "PC Master" και οι συμμετοχές ξεπερνούν κάθε προσδοκία, αφού συμμετέχει η μισή Ελλάδα - κυριολεκτικά, 5.000.000 άτομα. Ανάμεσά τους ο πρωθυπουργός Κ. Σημίτης, ο Ευάγγελος Γιαννόπουλος, ο Γιάννος Παπαντωνίου και ο αρχιεπίσκοπος Χριστόδουλος. Τα παιχνίδια του διαγωνισμού είναι το Brood War και το Diablo II. Στο Brood War κερδίζει ο Σημίτης (όπως είπε μάλιστα αργότερα σε συνέντευξη Τύπου, σκέφτεται σύντομα να προτείνει στο υπουργικό συμβούλιο τη σύναψη διπλωματικών σχέσεων με τους Zerg), ενώ στο Diablo II επικρατεί με χαρακτηριστική άνεση ο Χριστόδουλος. Μάλιστα μετά το διαγωνισμό δηλώνει: "Η ελληνική Εκκλησία δεν μασά από έναν Diablo. Αλλωστε είχα spell εξορκισμού 15ου level". Από τα άσχημα του διαγωνισμού είναι πως ο υπουργός Οικονομικών πιάστηκε να κλέβει (στο Starcraft). Σε μια προσπάθεια να δικαιολογηθεί, δηλώνει: "Ηθελα μόνο επιπλέον minerals για το καλό του κράτους".

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ

✔ Αυτό που όλοι περίμεναν συμβαίνει. Η Microsoft κηρύσσει πτώχευση. Ο Bill Gates δηλώνει: "είμαι άφραγκος" και την κοπανά για το εξωτερικό. Φήμες αναφέρουν ότι εθεάθη κάπου στην Αργεντινή. Ο Πατρίκος δηλώνει ικανοποιημένος και δικαιωμένος για τόσα χρόνια αγώνων, ενώ σύμφωνα με τις ειδήσεις, ένας καλόγερος του Αγίου Ορους αποπειράθηκε να πέσει από το παράθυρο της μονής του στο άκουσμα του τραγικού γεγονότος. Πάλι σύμφωνα με τις ειδήσεις, το όνομα αυτού είναι Ανδριανέσης.

✔ Το εξώφυλλο του "PCM" σνομπάρει χαρακτηριστικά την πτώχευση της Microsoft, μια και κοσμείται από το Quake III, που μόλις κυκλοφόρησε. Παρουσιάζει εξωγήινα γραφικά (όντως εξωγήινα, αφού οι προγραμματιστές ήταν από τους Stroggs) και απίστευτο ήχο. Το multiplayer υποστηρίζει έως και 15.000 παίκτες ταυτόχρονα, μέσα από τη νέα multiplayer μηχανή GTM (Ginete Tis Mourlis).

✔ Ο νέος επεξεργαστής της Intel είναι γεγονός. Η "καρδιά" του χτυπά στα 700.000 MHz και αποτελεί συνέχεια του παλιού Celeron. Το όνομα αυτού, λόγω της υψηλής τιμής, Kerveron.

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

✔ Ο Bill Gates, σύμφωνα με τις τελευταίες ανταποκρίσεις από την Αργεντινή, είναι οδοκαθαριστής και μάλιστα διακεκριμένος. Σιγά σιγά κερδίζει φήμη -ως οδοκαθαριστής- και χρήμα. Οταν μάλιστα κυκλοφορεί το νέο, εξελιγμένο σύστημα οδοκαθαρισμού Δρόμοι 95, πνίγεται στο αργεντίνικο τάλιρο. Λέτε να σηκώσει κεφάλι;

✔ Ο Πατρίκος δεν σταματά τον αγώνα ενάντια στις σκοτεινές δυνάμεις της Πληροφορικής. Θεωρώντας πως οι προγραμματιστές ακόμα δεν έχουν εκμεταλλευτεί πλήρως τις δυνατότητες του 8086, ξεκινά νέο αγώνα, αυτή τη φορά ενάντια στην Intel. Το βιβλίο του "Αδέλφια μου αλήτες πουλιά: Ζήτω ο 8086", το οποίο προλογίζει ο γνωστός τραγουδιστής Τόλης Βοσκόπουλος, αποσπά υψηλές κριτικές και σαρώνει στις πωλήσεις.

✔ Η ζωή των συντακτών του "PCM" εξακολουθεί να κυλά ειρηνικά: Ο Κωστάκης ακόμα περιμένει το νέο Rainbow Islands, ο Φουρνιστάκης εξακολουθεί να είναι ερωτευμένος με την Jane's, ο Τσουρινάκης αλλάζει τη στήλη "Adventure Update" σε "Lara και Αγιος ο Θεός", ο Μπέλλος ακόμα ονειρεύεται να πιλοτάρει ένα Carrier κ.ο.κ. Και η ζωή συνεχίζεται...

- Λοιπόν, τα έγραψες όλα, K.R. Atsa;

- Ναι. Σε ευχαριστώ θερμά, μάγε, σε ευχαριστώ για άλλη μία φορά. Φεύγω τώρα, να μεταφέρω τα νέα στον Archbishop Μανούσους και τους υπηκόους μου. Σε ευχαριστώ ξανά.

- Εχε γεια! Εεε... περίμενε λίγο, θέλω να σε ρωτήσω κάτι. Δεν μου λες, πώς κάνεις duplicate τα αντικείμενα του Diablo;

PC



*Επιμέλεια-ρεπορτάζ:
Σωτήρης Μπέλλος*

ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΗΝ DELPHINE SOFTWARE

Αποκλειστικό preview του Darkstone

Αυτό το μήνα το "PC Master" πήγε στη Γαλλία. Φυσικά όχι για διακοπές, άλλωστε αυτή η λέξη είναι απαγορευμένη ρητά για τους περισσότερους συντάκτες, αλλά για τις ανάγκες της παρουσίασης του επερχόμενου τίτλου της Delphine Software, του RPG Darkstone. Για όσους δεν το γνωρίζουν αναφέρω ότι η Delphine Software υπάγεται στον κολοσσό που ακούει στο όνομα Electronic Arts, η οποία δίνει σημαντική βαρύτητα στο αγαπημένο σας περιοδικό. Δεν είναι τυχαίο άλλωστε το ότι πρόσκληση για την παρουσίαση του Darkstone στάλθηκε μόνο σε λίγα περιοδικά του χώρου, το δε "PC Master" ήταν το μοναδικό ελληνικό περιοδικό που ταξίδεψε στο πανέμορφο Παρίσι. Διαβάστε λοιπόν τι είδε.

Και ο... κλήρος για το ταξιδάκι έπεσε στον υποφαινόμενο. Βέβαια μόνο ταξιδάκι δεν ήταν, αφού έπρεπε να επιβιβαστώ ούτε λίγο ούτε πολύ συνολικά σε τέσσερα αεροπλάνα (Αθήνα-Ρώμη-Παρίσι-Ρώμη-Αθήνα), αλλά μπροστά σε μια τέτοια αποκλειστικότητα το ταξίδι άξιζε τον κόπο. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρω ότι οι άνθρωποι της Electronic Arts είχαν φροντίσει τις λεπτομέρειες της διαδρομής, ενώ οι υπεύθυνοι της Delphine αποδείχτηκαν άψογοι οικοδεσπότες και πολύ υπεύθυνοι στη δουλειά τους, απαντώντας με ευχαρίστηση σε κάθε ερώτησή μου. Επίσης, με την παρουσίαση του παιχνιδιού κάλυψαν όλες τις πιθανές απορίες, ενώ δεν έλειψαν κάποιες εκπλήξεις, όπως θα διαβάσετε στη συνέχεια.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ DELPHINE

Η Delphine Software είναι μια εταιρία γνωστή στους μυημένους στο χώρο, όχι μόνο για το γεγονός ότι το όνομά της συνδέεται με την αδιαμφισβήτητα μεγαλύτερη εταιρία PC (και όχι μόνο) games, αλλά και για τη δεδομένη ποιότητα που διακρίνει τους τίτλους της. Η Delphine εκτός των άλλων είναι υπεύθυνη για ένα εκπληκτικό moto simulator, το πασίγνωστο Moto Racer, ένα game που διέθετε επαναστατικά -για την εποχή του- γραφικά (ήταν από τα πρώτα 3D accelerated παιχνίδια), καθώς και για το υπέροχο adventure Cruise For A Corpse. Επίσης ένας από τους δυνατότερους τίτλους της ήταν το φοβερό Fade To Black, συνέχεια του κορυφαίου παιχνιδιού Flashback. Οπως συνεπάγεται από τα ανωτέρω, κάθε νέος τίτλος από την εταιρία αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Ιδίως μάλιστα αν πρόκειται για ένα τόσο πολλά υποσχόμενο RPG όπως το Darkstone.

Στις ημέρες πριν από το ταξίδι είχα λάβει τις σχετικές πληροφορίες για το παιχνίδι και ομολογώ πως μου είχαν κεντρίσει το ενδιαφέρον σε σημαντικό βαθμό. Τα στοιχεία που μου παραχώρησαν οι άνθρωποι της EA περιέγραφαν ένα RPG βασισμένο στα προηγμένα τεχνολογικά πρότυπα της εποχής μας αλλά με την κλασική δομή ενός αληθινού computer RPG, δηλαδή με πραγματική αίσθηση της περιπέτειας που ζωντανεύει στην οθόνη. Μόλις λοιπόν μπήκα στο πανέμορφο studio της Delphine στο κέντρο του Παρισιού, ήθελα να μάθω τα πάντα για το Darkstone...

DARKSTONE

Υπόθεση-Πλοκή:

Η υπόθεση του παιχνιδιού δεν ξεφεύγει και πολύ από το πλαίσιο όπου μας έχουν συνηθίσει οι σεναριογράφοι των PC games. Σε έναν φανταστικό Μεσαίωνα, ένας κακός δράκος, ο Draak, αποφασίζει πως άνθρωποι δεν πρέπει να υπάρχουν στο πρόσωπο της Γης. Μια ωραία πρωία, λοιπόν, κρίνει πως όλα τα ανθρώπινα



πλάσματα πρέπει να εξοντωθούν. Μαντέψτε ποιος πρέπει να τον σταματήσει! Ναι, εσείς, ποιος άλλος! Ετσι, για άλλη μία φορά το μέλλον του κόσμου κρέμεται πάνω σας. Βέβαια ουσιαστικά η ιστορία του παιχνιδιού δεν ξεκινά από εδώ. Πολλά χρόνια πριν, οι πιο προικισμένοι μάγοι του Magicians Guild είχαν κατασκευάσει επτά κρυστάλλους, δημιουργήματα ανείπωτης δύναμης αλλά τόσο ισχυρά όσο και απρόσιτα. Οι κρύσταλλοι αυτοί βρίσκονται σε μέρη που κανείς λογικός άνθρωπος δεν θα τολμούσε να επισκεφτεί, αφού για να τους αποκτήσει θα πρέπει να περάσει από αμέτρητες ορδές πλασμάτων του σκότους. Η ένωση όμως των επτά κρυστάλλων θα έχει ως αποτέλεσμα τη γέννηση του Orb, ενός πανίσχυρου μαγικού αντικειμένου, που μόνο αυτό θα μπορούσε να εξοντώσει ένα ον τεράστιας δύναμης όπως ο σατανικός Draak. Φυσικά ο σκοπός σας θα είναι να επιτύχετε την ένωση των επτά κρυστάλλων και στη συνέχεια την εξόντωση του δράκου, ώστε η ανθρωπότητα να μπορεί να κοιμάται ήσυχη. Ο δράκος όμως δεν θα μείνει άπρακτος. Δεν θα διστάσει να καλέσει από τα έγκατα της Γης μια πανάρχαια δύναμη, τον Μονόλιθο. Ο Μονόλιθος θα αντλήσει σιγά σιγά την ενέργεια των ανθρώπων και θα την κατευθύνει στον Draak, κάνοντάς τον πρακτικά ανίκητο. Οι άνθρωποι θα χάνουν σταδιακά τη ζωή τους, μέχρις ότου καθετί ενεργειακό να εξαφανίζεται από μέσα τους και τελικά να μετατρέπονται σε πέτρα! Κάπου εκεί θα επέμβετε εσείς και θα δείξετε στο δράκο ποιος είναι το αφεντικό!


Η σχεδιαστική ομάδα του Darkstone.

Γραφικά

Το Darkstone εκμεταλλεύεται -όπως ήταν αναμενόμενο- τη 3D τεχνολογία, όμως μόνο υπό το πρότυπο του Direct 3D. Στηρίζεται σε μια 3D μηχανή που κατασκεύασε η Delphine και λειτουργεί απλά, περιλαμβάνοντας όμως τα απαραίτητα εντυπωσιακά εφέ. Το εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού έγκειται στο ότι τα πάντα είναι πλήρως τρισδιάστατα, παρέχεται δηλαδή μια ελευθερία που συναντάμε μόνο σε παιχνίδια δράσης ή action adventures. Με άλλα λόγια, ο χάρτης περιστρέφεται και κάνει zoom σύμφωνα με τις επιθυμίες του χρήστη. Αν έχετε ασχοληθεί με το Dark Omen, δεν θα σας ξενίσει η αλληλεπίδραση με το χάρτη του Darkstone - το σύστημα είναι το ίδιο. Το rotate είναι ιδιαίτερα λειτουργικό, αφού δεν αφήνει κανένα σημείο που βλέπετε στην οθόνη σας ακάλυπτο, το δε zoom είναι κάτι περισσότερο από εντυπωσιακό: Με μέγιστο zoom out ο παίκτης μπορεί ουσιαστικά να παρακολουθεί μια κάτοψη μεγάλης έκτασης από το χώρο στον οποίο κινείται, ενώ με μέγιστο zoom in οι ήρωες καταλαμβάνουν όλη την οθόνη! Το interaction με το χάρτη είναι ιδιαίτερα απλό (μόνο με τα cursor keys) και σε συνδυασμό με τη σταθερή οπτική της κάμερας δίνουν μια αίσθηση λειτουργικότητας και ελέγχου. Μάλιστα ο κ. Gilbert, υπεύθυνος του project του Darkstone, μου αποκάλυψε πως σκέφτεται να εισαγάγει και μία αυτόματη κάμερα, όμως μόνο ως option (πολύ σωστά, διότι όσες φορές ένα 3D game στηριζόταν αποκλειστικά σε μία auto camera, το αποτέλεσμα είχε πολλές παρενέργειες). Γενικά τα γραφικά είναι πολύ όμορφα. Με την πρώτη ματιά ίσως να μην εντυπωσιαστείτε, περιμένετε όμως να μπείτε σε κανένα dungeon! Εκεί κυριαρχούν πανέμορφοι φωτισμοί και υπέροχα particle effects, που προκαλούν μια πράγματι εντυπωσιακή ατμόσφαιρα. Το ίδιο ισχύει για τα spells, με ζωηρά χρώματα να εμφανίζονται από το πουθενά και να καλύπτουν σημαντικό τμήμα της οθόνης.





Gameplay

Μετά τα γραφικά, φυσικά ήρθε η στιγμή για την ανάλυση του gameplay. Οπως τόνισε ο κ. Gilbert, το Darkstone δεν θα είναι ένα RPG όπου ο παίκτης θα σκοτώνει, θα ανεβαίνει levels και αυτό θα είναι όλο. Το παιχνίδι φιλοδοξεί να αποδώσει πάνω από όλα το αίσθημα της περιπέτειας, σκοπεύει να απορροφήσει τον παίκτη σε έναν φανταστικό κόσμο. Και από ό,τι είδα τόσο στα studios της Delphine όσο και στο playable demo, μάλλον είχε δίκιο. Ο παίκτης θα μπορεί να ελέγχει έως και δύο χαρακτήρες ταυτόχρονα, σε ένα περιβάλλον γεμάτο -εκτός από τους τυπικούς κακούς- από μυστήριο, γρίφους και σκοτάδι! Στο Darkstone υπάρχουν συνολικά 7 μεγάλα σενάρια-quests (ένα για κάθε κρύσταλλο) με καθένα να περιέχει αρκετά μικρότερα. Ετσι, ο αριθμός των quests ανέρ-

χεται σε 32. Το ενδιαφέρον όμως έγκειται στο ότι τα μικρότερα quests θα προκύπτουν από μια random γεννήτρια, κάτι που σημαίνει ότι κάθε φορά που θα ξεκινάτε ένα νέο single player, τα δεδομένα δεν είναι ακριβώς ίδια με όσα είδατε στο προηγούμενο (λοιπόν, να δω πώς θα γράψουμε guide για αυτό το game!). Μάλιστα τα quests εκτός από τα τυπικά "σκοτώστε τον τάδε κακό" ή "βρείτε το δείνα αντικείμενο" θα περιέχουν μπόλικη δόση μυστηρίου καθώς και ανατροπή της δεδομένης "αλήθειας" για τον παίκτη. Ηδη οι υπεύθυνοι του παιχνιδιού μού έδειξαν μερικές σκηνές που πράγματι με εξέπληξαν με την κατάληξή τους (ο "καλός" γέροντας που σας δίνει αποστολές δεν είναι πάντα "καλός" κ.λπ.)!



Οπως αναφέραμε, το interaction με in game χαρακτήρες θα είναι έντονο, αλλά δεν θα λείπουν και οι melee μάχες (κοινώς... ξεκοιλιάσματα). Στο Darkstone θα συναντήσετε από τα τυπικά Orks, Goblins και Skeleton Warriors έως τεράστια αγάλματα ιπποτών που ζωντανεύουν με όχι και τόσο ειρηνικές προθέσεις. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι οι πληροφορίες μου κάνουν λόγο για 86 είδη εχθρικών πλασμάτων! Αυτό θα πει ποικιλία!

Επίσης, όπως μου ανέφεραν οι υπεύθυνοι, το παιχνίδι έχει προγραμματιστεί κατά τέτοιο τρόπο ώστε να είναι δυνατόν οι παίκτες, αφού αποκτήσουν τα κατάλληλα εργαλεία, να μπορούν να κατασκευάσουν τα δικά τους quests, όπως π.χ. στο Doom της id! Αυτό και αν είναι είδηση! Βέβαια το ανωτέρω αποτελεί ακόμα μια απλή σκέψη, αλλά οι άνθρωποι της Delphine είναι σε θέση να το επιτύχουν, όπως διαβεβαιώνουν κατηγορηματικά.

Χαρακτήρες-Skills-Spells:

Ο παίκτης θα μπορεί να επιλέξει μέσα από σημαντική ποικιλία χαρακτήρων, όπως Fighter, Magician, Priest (της Μίστρα;), Monk, Assasin (οπ, εδώ είμαστε), Amazon. Με μεγάλη ικανοποίηση διαπίστωσα ότι δίνεται έμφαση στα skills τους. Μερικά από αυτά είναι τα robbery (κατά τον μεγάλο thief των AD&D Galeron), trade





που θα σχετίζεται με το εμπόριο, εντοπισμός παγίδων, συλλογή φαγητού (τι νομίσατε, οι χαρακτήρες πρέπει να τρέφονται), επισκευή αντικειμένων και πολλά άλλα. Τα spells επίσης είναι πολύ όμορφα και ομολογώ ότι όσα είδα στο studio με εντυπωσίασαν. Σημειώστε δε ότι είναι 32!!! Μεταξύ αυτών θα συναντήσετε τη magic door (σαν το town portal του Diablo), haste για επιτάχυνση του χαρακτήρα, god blessing -που φυσικά είναι το bless της υπόθεσης-, identification που θα αναγνωρίζει τα αντικείμενα που βρίσκετε, magic missile, dragon breathe (κορυφαίο), teleport, thunder (με άψογο ηχητικό εφέ), fire wall και πολλά ακόμα. Μάλιστα, όπως στο FF7 με τα materia, στο Darkstone θα υπάρχουν runes που θα προσαρμόζετε πάνω στα όπλα και θα μεταφέρουν σε αυτά τη μαγική δύναμή τους. Επίσης, τα όπλα δεν θα είναι... διαρκείας, αλλά θα έχουν duration points που μόλις εξαντληθούν... αντίο (Diablo-style)! Θα υπάρχουν συνολικά 22 τύποι όπλων, που γίνονται πολλοί περισσότεροι με τις μαγικές δυνατότητες που ενδέχεται να κατέχουν.

Multiplayer

Το Darkstone θα υποστηρίζει όλες τις δυνατές συνδέσεις: σειριακή, Internet, modem και LAN. Στο multi θα μπορούν να παίξουν έως και 8 άτομα σε συνεργασία, αποσκοπώντας σε κοινά quests. Από την άλλη όμως θα μπορούν να σχηματίσουν συμμαχίες, όπου -ως γνωστόν στα multiplayer games- οι προδοσίες είναι στην καθημερινή διάταξη! Και κάτι που "καίει": Στο multi θα μπορείτε να στέλνετε τα μηνύματά σας και κρυπτογραφημένα, δηλαδή πέρα από το τυπικό chat. "Ε, και πού είναι το σπουδαίο;" θα με ρωτήσετε. Λοιπόν, αν ένας "εχθρός" διαθέτει skill "read language, θα μπορεί να τα αποκρυπτογραφεί! Φοβερό!

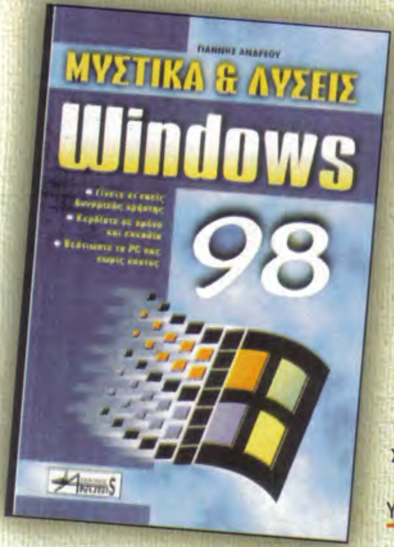
ΩΡΑΙΑ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΑΛΛΑ ΠΟΤΕ;

Το Darkstone έχει ακόμα δρόμο. Κατά τους υπεύθυνους, θα κυκλοφορήσει το λιγότερο σε τρεις μήνες, καθώς ακόμα μένουν πολλά να δουλευτούν, όπως κομμάτι από τα γραφικά ή ορισμένα bugs. Επίσης ο ήχος και πιο συγκεκριμένα η μουσική χρειάζεται δουλειά, αν και όσα κομμάτια του παιχνιδιού άκουσα ήταν άψογα. Σίγουρα πάντως το Darkstone βρίσκεται σε καλό δρόμο και διαθέτει ό,τι χρειάζεται για να ξεχωρίσει στο χώρο των RPGs, που, ειδικά την χρονιά που διανύουμε, διογκώνεται επικίνδυνα. Πάντως όλα δείχνουν ότι η Delphine κρατά στα χέρια της ακόμη μία επιτυχία. Προσωπικά τουλάχιστον, περιμένω το παιχνίδι με ενδιαφέρον.

ΑΛΛΑ ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΗΝ DELPHINE

Η εταιρία πέραν του Darkstone δεν περιλαμβάνει την κυκλοφορία άλλου τίτλου στα άμεσα σχέδιά της. Ηδη πρέπει να κυκλοφορεί το Moto Racer 2, ένα game που -από ό,τι είδα- δείχνει εκπληκτικό, ενώ επίσης σκοπεύει (αν δεν το έχει κάνει ήδη) να παρουσιάσει το Darkstone από τη Web σελίδα της. Για όσους έχουν πρόσβαση στο Internet, η διεύθυνση είναι www.delphinesoft.com.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS



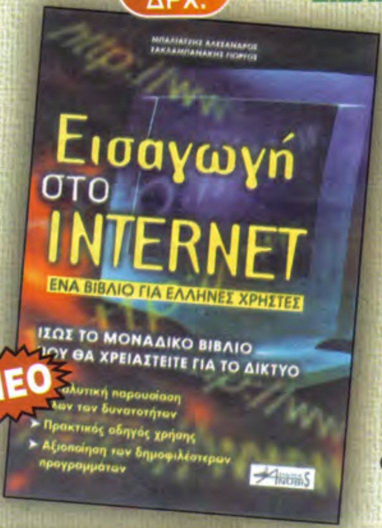
WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ & ΛΥΣΕΙΣ

Γιάννης Ανδρέου

Αξιοποιήστε στο έπακρο τη δύναμη των Windows 98. Το βιβλίο αυτό σας αποκαλύπτει δοκιμασμένα μυστικά και τρικ που θα σας μετατρέψουν σύντομα σε δυναμικό χρήστη, ώστε να κάνετε την καθημερινή εργασία σας αποδοτικότερη, πιο ευχάριστη, αλλά και να βελτιώσετε τις δυνατότητες του PC σας χωρίς κόστος.

Υπό έκδοση

6.900 ΔΡΧ.



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET

ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ

Σακλαμπανάκης Γιώργος
Μπαλτατζής Αλέξανδρος

Ενα βιβλίο που αποτελεί την ιδανική λύση για κάθε χρήστη που θέλει να μάθει τα πάντα γύρω από την πλήρη αξιοποίηση του INTERNET, ώστε να έχει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

- Αναλυτική παρουσίαση όλων των σημερινών δυνατοτήτων
- Πρακτικός οδηγός χρήσης
- Αξιοποίηση των δημοφιλέστερων προγραμμάτων

Ενα μοναδικό εργαλείο για το ταξίδι στο κυβερνοδιάστημα



4.200 ΔΡΧ.



ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ!

Γιώργος Μουραφέτης

Τώρα μπορείτε να μάθετε σε μόνο μία εβδομάδα όλα όσα είναι αναγκαία για να χρησιμοποιήσετε αποδοτικά το περιβάλλον εργασίας των Windows 98.

- Βήμα προς βήμα οδηγίες
- Συνοπτική προσέγγιση για... βιαστικούς
- Ασκήσεις κατανόησης

Βρείτε εύκολα και γρήγορα το δρόμο σας, ακόμη και σε άγνωστες περιοχές.
Ενας πολύτιμος οδηγός για αρχάριους και προχωρημένους.

8.900 ΔΡΧ.



3D STUDIO MAX2

Κώστας Καρπούζης

Εξοικειωθείτε με τις πανίσχυρες δυνατότητες της νέας έκδοσης του προγράμματος μέσω ενός κατατοπιστικού οδηγού για την έκδοση 2.5 του MAX. Στο βιβλίο αναπτύσσονται διεξοδικά όλα τα νέα χαρακτηριστικά της έκδοσης, ενώ το πλήθος των εικόνων που περιλαμβάνει θα σας βοηθήσει να αξιοποιήσετε καλύτερα το πρόγραμμα ακόμη κι αν είστε έμπειροι χρήστες του. Περιλαμβάνει παραδείγματα και πολύτιμες συμβουλές που θα σας λύσουν τα χέρια.

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, 106 82, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, fax: 3841095, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ.Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317471, Fax: 317470

GAME CL

P O I N T   S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οπως ασφαλώς θα είναι γνωστό στους περισσότερους από σας, τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν κάθε μήνα είναι στην κυριολεξία δεκάδες. Φυσικά, όσες σελίδες και αν διαθέσει το "PC Master", είναι αδύνατο να μπορέσει να τα καλύψει όλα με αναλυτικά reviews. Ετσι, κάθε μήνα από τη στήλη "Με δύο λόγια" θα ενημερώνεστε συνοπτικά για όλα εκείνα τα παιχνίδια που είδαν οι συντάκτες του περιοδικού και στα οποία δεν κρίναμε σκόπιμο να αφιερώσουμε αρκετές σελίδες για τη λεπτομερή παρουσίασή τους. Διευκρινίζουμε πως αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως όλα τα εν λόγω παιχνίδια είναι "δεύτερης κατηγορίας", απλά πως δεν πιστεύουμε ότι χρειάζεται να επεκταθούμε ιδιαίτερα σε αυτά, αφήνοντας ενδεχομένως έξω από τα κεντρικά reviews κάποια άλλα, για τα οποία έχουμε πολλά να γράψουμε!

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	DESCENT: FREESPACE	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	96%
	WING COMMANDER SECRET OPS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	96%
	RAYMAN GOLD	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	92%
	SIN	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	91%
	GET MEDIEVAL	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	90%
	QUAKE II: GROUND ZERO	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	89%
	MORTAL KOMBAT 4	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	85%
	OUTWARS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	80%
	DEATHTRAP DUNGEON	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	73%
	HEART OF DARKNESS	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	69%
ADVENTURE	GRIM FANDANGO	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	97%
	REDJACK	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	94%
	THE SPACE BAR	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	90%
	BYZANTINE THE BETRAYAL	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	85%
	FINAL FANTASY VII	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	84%
	NIGHTLONG	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	81%
RPG	FALLOUT II	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	93%
SIMULATION	GRAND PRIX LEGENDS	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	COLIN McRAE RALLY	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	93%
	ADDICTION PINBALL	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	87%
	COMBAT FLIGHT SIMULATION	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	83%
	iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	77%
	SENSIBLE SOCCER '98	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	77%
	PANZER COMMANDER	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	74%
	NEED FOR SPEED III	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	72%
	USCF CHESS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	-
STRATEGY	AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	89%
	FIGHTERS FOR LIFE EMERGENCY	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	88%
	KNIGHTS & MERCHANTS	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	88%
	DOMINION	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	88%
	KKND II	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	85%
	PEOPLE'S GENERAL	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	84%
	DUNE 2000	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	84%
	CAESAR III	ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	83%
	POLICE QUEST SWAT 2	ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ	81%
	SEVEN KINGDOMS	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	79%
	ARMY MEN	ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ	65%

KING'S QUEST 8
MASK OF ETERNITY

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

Από το 1996 η Roberta Williams είχε σχεδιάσει το πώς ακριβώς θα ήταν το νέο King's Quest. Χρειάστηκαν δύο χρόνια σκληρής δουλειάς, προκειμένου οι προγραμματιστές να ολοκληρώσουν το interface και τον κόσμο που θα ξαφνιάσουν θετικά οποιονδήποτε δει το KQ8. Το στοίχημα που έχει βάλει το παιχνίδι είναι μεγάλο. Πρέπει να πείσει αφ' ενός τους φανατικούς adventurers ότι, παρά τις σκηνές δράσης, στην "καρδιά" του KQ8 χτυπά ένα καθαρόαιμο adventure, αφ' ετέρου τους φίλους των action adventures ότι τα puzzles που υπάρχουν δεν είναι παράλογα, ότι συναινούν στην ολοκλήρωση της δράσης, ότι δεν θα τους σταθούν ιδιαίτερο εμπόδιο. Υπάρχει ο κίνδυνος να μην ευχαριστήσει κανέναν και τότε το τίμημα θα είναι μεγάλο. Προσωπικά εκτιμώ ότι το KQ8 όχι μόνο θα σημειώσει τρομερή εμπορική επιτυχία, αλλά ίσως ανακηρυχτεί και παιχνίδι της χρονιάς. Τόσο τέλειο είναι.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η ιδέα για το KQ8 ήρθε στην Roberta ενώ τελείωνε το Phantasmagoria. Οπως εξιστορεί η ίδια, από τότε είχε καταλήξει ότι η επόμενη παραγωγή της θα ήταν το KQ8. Εκείνη την εποχή κυκλοφόρησαν διάφορα 3D παιχνίδια. Ηξερε καλά ότι το αγαπημένο της "παιδί", η σειρά των King's Quest, είχε ανάγκη από σημαντικές αλλαγές, αν φυσικά ήθελε να συνεχίσει να σημειώνει μεγάλη εμπορική επιτυχία. Τότε αποφάσισε ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει το 3D περιβάλλον. Φυσικά, το πιο κρίσιμο ερώτημα ήταν ποια τεχνολογία θα είχε τον πρώτο λόγο στη δημιουργία του πρώτου 3D KQ. Οι συζητήσεις κράτησαν πολύ καιρό, αλλά η Roberta είναι σίγουρη ότι πήρε τη σωστή απόφαση.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Θα χυθεί πολύ μελάνι για να περιγραφεί ο ακριβής χαρακτήρας του παιχνιδιού. Είναι adventure ή action-adventure ή 3D epic action-adventure όπως επιμένει η ίδια η δημιουργός του;

Προσωπικά δεν συμφωνώ με κανέναν



Ενώ ετοιμάζεσαι να σκοτώσεις το Basilisk.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SIERRA STUDIOS (http://www.sierra.com)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166 MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, 16 bit color SVGA κάρτα γραφικών DirectX συμβατή, 16 bit DirectX συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 400 MB στο σκληρό.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος, δε, είναι η εταιρία DIONIC



Ο χάρτης του Castle Daventry.



Ο χάρτης του Dimension of Death.

από τους ανωτέρω χαρακτηρισμούς. Προτιμώ το 3D adventure-RPG saga. Προκειμένου να δικαιολογήσω αυτήν τη θέση μου, θα αναφέρω ότι, αν και πρώτος πρότεινα στη χώρα μας το χαρακτηρισμό action X (action adventure, action RPG κ.λπ.) για μία σειρά νέων παιχνιδιών πριν από περίπου τρία χρόνια, ουσιαστικά ποτέ δεν τον ασπάστηκα. Ο σωστός ορισμός, κατά τη γνώμη μου, υπάρχει από παλιά και είναι ο arcade-adventures.

Προπομπός των παιχνιδιών που θέλουν να λέγονται action-adventures δεν είναι άλλος από το περίφημο RPG ενός χαρακτήρα, Ultima Underworld 1. Είναι αυτό που πριν από το Doom καθιέρωσε την περιστροφική κίνηση 360 μοιρών με θέα τον κανονικό περιβάλλοντα χώρο. Διέθετε τα στοιχειώδη χαρακτηριστικά ενός RPG, από τα οποία ξεχώριζαν η δημιουργία του χαρακτήρα και η συνεχής ανάπτυξή του μέσα από τη δράση. Είναι το πρώτο παιχνίδι που συνδύασε 3D δράση με πλούσιο σενάριο και αρκετούς "ρεαλιστικούς" γρίφους. Το interface του δανείστηκαν το Doom, το Quake και τα άλλα action games, για να δημιουργήσουν τον περιβάλλοντα χώρο των κόσμων τους.

Εν πάση περιπτώσει αυτά ανήκουν στην ιστορία. Στην προκειμένη περίπτωση μας ενδιαφέρει το σε τι ομοιάζει με τα προαναφερόμενα το KQ8.

Καταρχήν, έχει στοιχεία από RPG, μια και αναπτύσσεις συνέχεια το χαρακτήρα σου, αφού -όπως συμβαίνει στα πιο αυθεντικά RPGs- δεν μπορείς να κάνεις συγκεκριμένα πράγματα αν δεν τον έχεις αναπτύξει πέρα από κάποιο όριο κάθε φορά. Ετσι, εκτός από το επίπεδό του, που το ανεβάζεις μαζεύοντας experience points (δεν φαίνονται μεν, αλλά λειτουργούν στη "μηχανή" του παιχνιδιού), αυξάνεις με κατάλληλες κινήσεις τη δύναμη των όπλων σου αλλά και της πανοπλίας σου. Επίσης, ο χρυσός που μαζεύεις παίζει σημαντικό ρόλο στις αγοραπωλησίες σου, όπως συμβαίνει κυρίως στα RPGs. Οι μάχες θυμίζουν RPGs, πολύ περισσότερο μάλιστα αφού χρησιμοποιείς 8 διαφορετικά μαγικά φίλτρα (potions που στην ουσία λειτουργούν σαν spells). Τέλος, το KQ8 διαθέτει χάρτη για να βλέπεις πού βρίσκεσαι κάθε φορά και τι έχεις εξερευνήσει, στοιχείο που κυρίως τα RPGs χρησιμοποιούν.



Ο χάρτης του Underground Realm of Gnomes.

Στα adventures οφείλει τον πυρήνα της ύπαρξής του: γρίφοι, τους οποίους πρέπει να λύσεις για να μπορέσεις να προχωρήσεις, σε συνδυασμό με το στοιχείο της εξερεύνησης που προαναφέραμε. Μην υποτιμήσεις καθόλου αυτή την πλευρά του παιχνιδιού γιατί θα το μετανιώσεις.

Υπάρχουν αρκετά σημεία στο KQ8, όπως ο δεύτερος από τους επτά κόσμους του, που διαθέτουν κλασικά puzzles, τα οποία θα δυσκολέψουν ακόμη και έμπειρους adventurers.

Τι έχει δανειστεί το KQ8 από αυτά που χαρακτηρίζονται ως κλασικά action-adventures όπως το Tomb Raider; Βασικά τους 3D χαρακτήρες και την κίνηση - animation. Κατά τη γνώμη μου, αυτά τα δύο στοιχεία είναι η προσφορά των action - adventures στο χώρο των computer games.



Ο χάρτης του Swamp.

Προσθέτοντας λοιπόν όλα αυτά, έχετε το King's Quest: Mask of Eternity. Θεωρώ ότι πρωτοπορεί, θα ακολουθήσει δε σύντομα μία νέα γενιά παιχνιδιών που θα είναι βασισμένα σε αυτό. Δεν με ενδιαφέρει ποιον χαρακτηρισμό θα του δώσετε. Σεβαστή η γνώμη και η άποψη του καθενός. Αυτό που με ενδιαφέρει είναι ότι "κόλλησα" για τα καλά μαζί του, αφού υπάρχουν κόσμοι που τους έχω παίξει δύο και τρεις φορές. Απ' ό,τι θυμάμαι μόνο το Might & Magic 6 και το Riven μου έχουν προσφέρει ανάλογες συγκινήσεις τον τελευταίο χρόνο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία του παιχνιδιού είναι σχετικά

HINTS & TIPS

Στην περιοχή Daventry τον πρώτο κόσμο πρέπει να τον τελειώσετε σχετικά εύκολα. Παραθέτω δύο βασικά hints για να σας βοηθήσω αν έχετε δυσκολίες. Στο αριστερό μέρος όπως κοιτάτε τον χάρτη της περιοχής υπάρχει ένας ανεμόμυλος. Μέσα σε αυτόν θα δείτε ένα δέμα από άχυρα. Κοιτώντας στην οροφή θα δείτε ένα τσεκούρι. Σπρώξτε το αχυρόδεμα από κάτω του, πηδήξτε σε αυτό και πάρτε το τσεκούρι. Στον νερόμυλο κόψτε το δέντρο που είναι απέξω με το τσεκούρι, ανεβείτε πηδώντας και πάρτε το σχοινί με το γάντζο. Τώρα διαβάστε προσεκτικά τα παρακάτω, αφού είμαι βέβαιος ότι το 99% όσων έχετε τελειώσει το επίπεδο αυτό δεν θα έχετε βρει το σπαθί της λίμνης, ένα πολύ ισχυρό ξίφος.

Στον πύργο του μάγου, στο SW τμήμα του χάρτη, ανεβαίνετε με το γάντζο. Μέσα στο σπίτι του με την πένα γράψτε στην άδεια σελίδα του βιβλίου. Τώρα κάνετε κλικ τη γραμμένη μαγική σελίδα στη celestial globe (την μπλε σφαίρα) δίπλα στην πόρτα. Από μέσα θα πάρετε ένα reveal potion. Πιείτε το κοιτώντας προς το μαγικό βιβλίο και δίπλα στον τοίχο θα εμφανιστεί ένα σεντούκι. Μέσα απ' αυτό πάρτε μία καμπάνα. Κατεβείτε κάτω και δέστε την καμπάνα στο ειδικό stand που υπάρχει εκεί.
Τώρα πια χτυπήστε την καμπάνα με το τσεκούρι τρεις φορές (μόνο με αυτό λειτουργεί) και θα δείτε ένα πολύ ωραίο animation, στο οποίο η κυρά της λίμνης θα σας δώσει ένα ειδικό σπαθί (το Excalibur;).

απλή. Χειρίζεσαι τον Connor, έναν νεαρό που μένει στην περιοχή γύρω από το Daventry. Ξαφνικά μία μέρα, όλοι οι κάτοικοι της περιοχής πετρώνουν. Όλοι εκτός από σένα, έναν μάγο και μία σειρά από τέρατα που επίσης ξαφνικά εμφανίστηκαν στην περιοχή. Τι έχει συμβεί;

Η Mask of Eternity, που διατηρούσε την ισορροπία στην περιοχή, έσπασε σε πέντε κομμάτια. Χάος και αναρχία επικρατούν παντού. Φοβερά τέρατα έχουν γεμίσει όλες τις γνωστές περιοχές. Πίσω από την ενέργεια αυτή είναι ο πανίσχυρος μάγος Lucreto, ένας από τους ιερείς που ήταν υπεύθυνοι για τη φύλαξη της ιερής Mask of Eternity. Ο Lucreto τώρα πια ελέγχει όλη την περιοχή.

Επιλέχθηκες για έναν ιερό σκοπό: να βρεις τα πέντε κομμάτια της Mask of Eternity και να προσπαθήσεις να τα ενώσεις στον ιερό ναό στο Realm of Sun. Για να επιτύχεις στην αποστολή σου, πρέπει να ταξιδέψεις σε τόπους μακρινούς, να εξερευνήσεις μέρη που δεν μπορούσες να φανταστείς ότι υπάρχουν, να λύσεις πολλά και σημαντικά puzzles και, τέλος, να σκοτώσεις πάρα πολλά τέρατα που το μόνο που φαίνεται να επιθυμούν είναι να σε σκοτώσουν. Θα πρέπει να επισκεφθείς κατά σειρά τις εξής περιοχές - κόσμους: Kingdom of Daventry, Dimension of Death, Swamp, Underground Realm of the Gnomes, Barren Region, Frozen Realms και, τέλος, το Realm of the Sun, αν κατορθώσεις να επιζήσεις φυσικά σε όλη αυτή τη διαδρομή.

Παρ' όλο που η βασική σεναριακή ιδέα δεν είναι ιδιαίτερα ξεχωριστή ή αναπτυγμένη σε βάθος, είναι σημαντικό ότι από την αρχή του παιχνιδιού ξέρεις πολύ καλά τι ακριβώς πρέπει να κάνεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του KQ8 ξαφνιάζουν. Για να συνεννοηθούμε, δεν έχω 3D κάρτα γραφικών, ούτε καν κάρτα γραφικών με 4MB μνήμης, αλλά την παλιά και πολύ καλή Millennium της Matrox με 2MB μνήμης. Ακόμη και με αυτήν όμως τα γραφικά δείχνουν εξαιρετικά. Έχει γίνει φοβερή δουλειά από τους προγραμματιστές σε πάρα πολλούς τομείς. Αυτό που με ξετρέλανε είναι η κίνηση του ήρωα όταν τρέχει ή όταν σκαρφαλώνει με το σχοινί και το γάντζο. Πρόκειται για τα καλύτερα animations, με εκπληκτική φυσικότητα. Όταν τρέχεις και πας να στρίψεις, ο ήρωας γέρνει λίγο, όπως στην πραγματικότητα, λόγω της ροπής.

Το 3D περιβάλλον είναι φανταστικό. Δέντρα, νερά, ζώα, λόφοι, φυτά, πουλιά, τέρατα, όλα θα σε αφήσουν άναυδο. Έχουν δημιουργήσει ένα εκπληκτικό περιβάλλον, έναν φοβερό από κάθε πλευρά κόσμο. Αυτό που δεν μου άρεσε ήταν το slashing όταν σκοτώνεις διάφορους εχθρούς. Το βρήκα υπερβολικό και χωρίς ιδιαίτερο λόγο αιματηρό. θυμίζει αρκετά το Quake στο σημείο αυτό και δεν του αξίζει.

Στους τομείς του ήχου, της μουσικής και των ομιλιών το παιχνίδι παίρνει άριστα. Πρόκειται για μία ανεπανάληπτη ηχητική εμπειρία. Η background μουσική είναι απίθανη και δημιουργεί έναν κόσμο



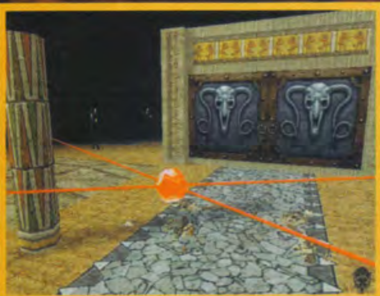
Ο χάρτης του Barren Region.


Ενώ παίρνεις το σπαθί που σου δίνει η κυρά της λίμνης.


Πολεμώντας τα mandragor δέντρα στους βάλτους.



Δείγμα του inventory και της status bar.



αγωνίας, μυστηρίου και δράσης. Τα ηχητικά εφέ σε τρελαίνουν. Πρέπει να ακούσεις τα ουρλιαχτά των ζώων, τους ήχους της ντραμς, τους ambient ήχους και θα συμφωνήσεις μαζί μου ότι πρόκειται για κάτι το μαγικό. Τις περισσότερες φορές μία έντονη και "άγρια" μουσική σε προειδοποιεί ότι βρίσκεσαι σε εχθρικό περιβάλλον, ενώ αντίθετα γλυκιά μουσική συνοδεύει τις κινήσεις σου όταν βρίσκεσαι σε φιλική περιοχή. Οι ομιλίες είναι πολύ προσεγμένες, ενώ ποικίλλουν σε ένταση και χροιά ανάλογα με την προσωπικότητα του συνομιλητή σου.

Ο χειρισμός είναι από τους πιο πλήρεις που έχω δει σε παιχνίδι του είδους και τον συγκρίνω μόνο με αυτόν που θεωρώ πρώτο, εκείνον που καθιέρωσε το Under A Killing Moon της Access. Γιατί ο χειρισμός του είναι τόσο ξεχωριστός; Καταρχήν, πατώντας διαδοχικά το πλήκτρο F2, μπορείς να αλλάζεις ανάμεσα σε θέα πρώτου και τρίτου προσώπου!!! Ναι, σωστά διαβάζεις. Επαιζα κυρίως με θέα πρώτου προσώπου, αλλά σε πάρα πολλά σημεία αυτή του τρίτου προσώπου (βλέπεις τον ήρωα να κινείται πάνω στην οθόνη) είναι αποφασιστικής σημασίας για να προχωρήσεις. Πρόκειται για ένα τεχνολογικό επίτευγμα που στο εξής πρέπει να καθιερωθεί ως standard.

Κατά δεύτερον έχουν συμπυκνώσει με έναν μοναδικό τρόπο όλες τις βασικές λειτουργίες του ήρωα. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται η μπάρα που περιέχει τις πληροφορίες για το επίπεδό σου, την κατάσταση του οπλισμού σου, τα φίλτρα που χρησιμοποιείς, το γάντζο που έχεις για να σκαρφαλώνεις, τις πέτρες που κουβαλάς για να τις χρησιμοποιείς κυρίως στα plates και το χάρτη, που όχι μόνο δείχνει τι έχεις εξερευνήσει αλλά μέσω αυτού τηλεμεταφέρεσαι όταν χρειάζεται. Η μπάρα αυτή εμφανίζεται - απενεργοποιείται με το πλήκτρο SPACEBAR. Οδηγώντας τον κανονικό κέρσορα (και όχι τον κέρσορα-όπλο) στο επάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται το inventory σου, καθώς και η ποσότητα του χρυσού που κουβαλάς.

Σημειώνεται ότι, κάνοντας δεξί κλικ σε ένα αντικείμενο που είναι στην μπάρα στο κάτω μέρος στην οθόνης ή στο inventory σου, παίρνεις αμέσως την περιγραφή του.

Η κίνησή σου γίνεται προς τα εμπρός με το εμπρός arrow πλήκτρο, πίσω με το κάτω arrow πλήκτρο, ενώ αριστερά ή δεξιά στρίβεις περιστροφικά με τα αντίστοιχα arrow πλήκτρα. Περπατάς/τρέχεις με το πλήκτρο END. Πηδάς με το INSERT, ενώ μπορείς να κάνεις και μεγάλο πήδημα, αν τρέχοντας πατήσεις το πλήκτρο



Εξερευνώντας στο Barren Region.

INSERT. Αλλάζεις από το ένα όπλο στο άλλο (melee και range όπλα) με το πλήκτρο DELETE. Ανοίγεις/κλείνεις το χάρτη σου με το TAB. Τέλος, βάζεις το όπλο πίσω στο ζωνάρι σου με το πλήκτρο ALT.

Για να σπρώξεις ένα αντικείμενο, πας από πίσω του και κινείς τον ήρωα προς τα εμπρός. Τότε αυτός σπρώχνει το αντικείμενο που είναι μπροστά του. Με σχετική εξάσκηση μπορείς και να στρίβεις.

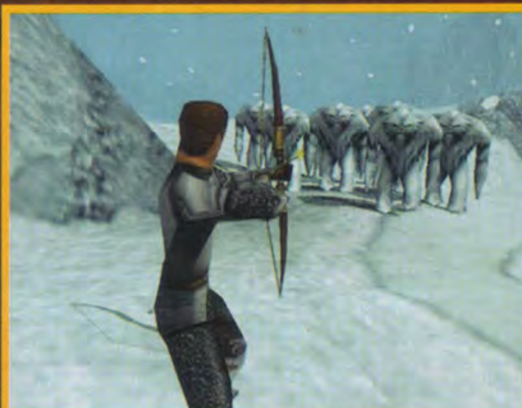
Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεται το ειδικό menu με τις επιλογές NEW, LOAD, SAVE, OPTIONS, REPLAY INTRO, QUIT και BACK TO GAME. Από το OPTIONS περνάς στις οθόνες με τις ρυθμίσεις για τη μουσική, το χειρισμό με τα πλήκτρα (μπορείς να επιλέξεις αυτά που σε εξυπηρετούν καλύτερα), το αν θα εμφανίζονται και σε κείμενο πάνω στην οθόνη οι διάλογοι, αλλά και την ποιότητα των γραφικών, κυρίως για όσους έχουν πολύ δυνατά μηχανήματα και 3D accelerator cards. Σημειώστε ότι τα saves που μπορείτε να κάνετε είναι συνολικά 51 και ότι, αν κάνετε overwrite ένα από αυτά, τότε αυτό δεν μπαίνει πρώτο στη λίστα (όπως γινόταν παλιά με τα saves της Sierra), αλλά παραμένει στη θέση όπου ήταν το



Σκοτώνοντας τη witch στους βάλτους.



Πάρε την αριστερή πανοπλία της φωτογραφίας.



Πολεμώντας στο Frozen Reaches.

προηγούμενο. Ετσι, υπάρχει ο κίνδυνος να μπερδευτείς για τα καλά.

Προτού προχωρήσεις το παιχνίδι, αν έχεις πρόσβαση στο Internet κατέβασε το τελευταίο patch του (moe11.exe) από το GameWeb, το νέο site της CompuLink που αντικατέστησε την Adventure Magic και όχι μόνο (η διεύθυνσή του είναι http://www.gameweb.gr/). Το patch αυτό διορθώνει ένα κόλλημα του παιχνιδιού που παρουσιάζεται, αφού πάρεις το Feather of Truth στον κόσμο Dimension of Death, δηλαδή τον δεύτερο κατά σειρά.

Προσωπικά, και παρά το προαναφερόμενο patch, είχα πάρα πολλά crashes του παιχνιδιού, τα οποία με πέταγαν στο desktop των Windows. Δεν ξέρω γιατί συνέβαινε αυτό, πάντως καλού κακού κάντε συχνά saves.


Σκοτώνοντας τον, θα πάρεις ένα πανίσχυρο ξίφος.

Θα χαρακτήριζα το interface του παιχνιδιού τέλειο, αν δεν εμφάνιζε ένα σημαντικό πρόβλημα, το οποίο εμφανίζεται δυστυχώς σε όλα τα 3D παιχνίδια: Αν βρίσκεσαι σε περιβάλλον πρώτου προσώπου, μπορεί να σε πλησιάσουν ένας ή περισσότεροι εχθροί από πίσω και να σε κτυπούν, οπότε εσύ μέχρι να γυρίσεις θα έχεις χάσει πολύτιμη ενέργεια. Από την άλλη, αν βρίσκεσαι σε περιβάλλον τρίτου προσώπου, πάρα πολλές φορές η θέα σου είναι ελλιπής, με αποτέλεσμα πάλι να έχεις πρόβλημα σε μάχες.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του KQ8 αγγίζει το τέλειο. Κυρίως σε αυτήν οφείλεται το απίστευτα εθιστικό gameplay του, το οποίο κυριολεκτικά σε απορροφά, αποσπώντας σε από την όποια κατάσταση μπορεί να βρίσκεσαι, μεταφέροντάς σε στους μακρινούς κόσμους του παιχνιδιού, από τους οποίους δεν θα ξεκολλάς με τίποτα, παρά μόνο αν τα μάτια σου δεν κρατάνε άλλο ανοικτά ή το σώμα σου καταρρέει. Ειλικρινά τέτοιο κόλλημα με παιχνίδι έχω να ζήσω από την εποχή των Ultima Underworld 1 & 2 και του System Shock. Στο KQ8 δεν παρακολουθείς απλώς ένα παιχνίδι, ζεις μέσα σε αυτό.

Ερχόμαστε στο πιο καυτό σημείο του παιχνιδιού, τη δράση του. Τι ακριβώς είναι το KQ8; Εκτιμώ ότι συνδυάζει με έναν πρωτόγνωρο τρόπο δύο είδη παιχνιδιών, τα adventures και RPGs. Η ίδια η Roberta Williams προτιμά να το αποκαλεί 3D action-adventure epic, αλλά πιστεύω ότι το κάνει κυρίως για λόγους προπαγάνδας. Νομίζει ότι έτσι θα προσελκύσει περισσότερο κοινό και ειδικά φίλους των action games.

Η δράση του παιχνιδιού είναι μία σύνθεση puzzles και μαχών. Τα puzzles χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: σε αυτά που λύνονται με φυσικό τρόπο (π.χ. ζητώντας σου να τρέξεις και να πηδήσεις πάνω από ένα ποτάμι για να το περάσεις) και σε εκείνα που λύνονται με τη λογική. Οσοι φοβάστε ότι δεν υπάρχουν αρκετά puzzles, από αυτά που έχουμε μάθει στα "κλασικά" adventures, ησυχάστε. Θα βρείτε μερικά σημεία στο KQ8 που ακόμη και ένας σχετικά έμπειρος adventurer θα δυσκολευτεί να τα ξεπεράσει.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει 29 διαφορετικά είδη τεράτων και καλό είναι να δια-


Επιστρέφοντας στο Unicorn το κέρατό του, θα ξαναπάρει την κανονική μορφή του.


Μιλώντας με τα ξωτικά στους βάλτους.

ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΗΣ ROBERTA WILLIAMS



Τα αποσπάσματα που ακολουθούν είναι από μία συνέντευξη της Roberta που δόθηκε τον Σεπτέμβρη.

- Ακούμε εδώ και αρκετό καιρό διάφορους να επαναλαμβάνουν ότι "τα adventure games, όπως τα ξέρουμε, είναι νεκρά". Απ' ό,τι θυμάμαι και εσύ έχεις υποστηρίξει κάτι παρόμοιο. Τι κάνεις για να διατηρήσεις το είδος ζωντανό; Πιστεύεις ότι στοιχεία όπως το 3D και η πλήρης αλληλεπίδραση θα βοηθήσουν;

- Ανατρέχοντας στο παρελθόν των adventure games και συγκρίνοντάς τα με το παρόν, θα διαπιστώσετε ότι βρίσκονται στο ίδιο σημείο (εξαρτάται από τη σκοπιά που βλέπει ο καθένας τις εξελίξεις), απλώς η εμπειρία που βιώνει κάποιος παίζοντάς τα είναι διαφορετική/καλύτερη. Τα adventure games συνεχίζουν να εξελίσσονται. Μία περιγραφή της νέας γενιάς-εξέλιξής τους (King's Quest: Mask of Eternity) είναι η εξής: "πανέμορφοι 3D κόσμοι, κινούμενη κάμερα/οπτική γωνία κάτω από τον έλεγχο του χρήστη αλλά και του προγράμματος, ανεξέλεγκτη εξερεύνηση χωρίς cut scenes, real time δράση, ο βασικός χαρακτήρας υπό τον έλεγχο του χρήστη στο 95% του χρόνου, οπτική πρώτου ή τρίτου προσώπου, χρήση κέρσορα/mouse ή και πληκτρολόγησης, πολύ λίγες cartoon εικόνες, περισσότερη αλληλεπίδραση, 3D χαρακτήρες, 3D animation, φοβερή μουσική/ήχος, πληθώρα ομιλιών, αρτιότερο σενάριο, συνδυασμός φυσικών και λογικών γρίφων, αλληλεπίδραση με καλούς και με κακούς χαρακτήρες. Οπως βλέπετε εξακολουθώ να ασχολούμαι με τα adventure games και αυτά συνέχεια εξελίσσονται. Οχι, τα adventure games δεν είναι νεκρά.

- Ποιες νέες τεχνολογίες θα χρησιμοποιήσεις στα δικά σου adventure games στο μέλλον;

- Τι νέο; Ισως multiplayer adventure game, ίσως 3D χαρακτήρες με texture maps από πραγματικούς ανθρώπους ή ηθοποιούς. Θα δούμε...

- Παίζεις παιχνίδια όταν είσαι στο σπίτι σου, μακριά από τη δουλειά; Αν ναι, ποια είναι αυτά; Ονόμασέ μου ένα adventure που δεν έχει κυκλοφορήσει η Sierra και το οποίο θα ήθελες να έχει εκδώσει.

- Αυτή την περίοδο παίζω ένα παλιό παιχνίδι, το "Anvil of Dawn" (RPG ενός χαρακτήρα). Αμέσως μετά θα παίξω το "Riven". Θα ήθελα να έχουμε κυκλοφορήσει το "Original Adventure" που κυκλοφόρησαν η Microsoft με την Apple Computer το 1980. Αυτό το παιχνίδι με ώθησε να γράψω το δικό μου "Mystery House" και μετά... τα υπόλοιπα είναι πια ιστορία.

βάσεις το manual πρώτα για να δεις τις πληροφορίες που τα αφορούν. Περνάς από τη μία περιοχή στην άλλη μέσα από ειδικά magic portals που πρέπει να ανοίξεις. Παράλληλα σχεδόν σε όλες τις περιοχές υπάρχουν μαγικοί τηλεμεταφορείς, που αν σταθείς πάνω τους, μέσω του χάρτη σου, μπορείς να μεταφερθείς σε έναν κόσμο που έχεις ήδη επισκεφθεί και έχεις βρει και εκεί την αντίστοιχη μαγική τηλεμεταφορά.



H Sylph, ενώ σου κάνει το προστατευτικό spell.

Σε πολλά σημεία, όπου μπορείς να σκαρφαλώσεις, θα εμφανίζεται ένα ειδικό icon στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης, εφόσον φυσικά έχεις βρει και πάρει το γάντζο και το σχοινί. Το χρυσάφι που μαζεύεις είναι πολύτιμο, γι' αυτό μην αφήνεις τίποτα πίσω σου.

Στους κόσμους Underground Realm of the Gnomes και Barren Region θα βρεις πολύτιμα όπλα για να αγοράσεις. Πρόσεξε όμως καλά τι θα πάρεις. Από τον πρώτο αγόρασε με 250 το essence of Sun Tzu, το οποίο θα ανεβάσει μόνιμα τις δυνάμεις σου. Μην πάρεις από εδώ όπλα, απλώς την bronze breastplate που ανεβάζει την αμυντική ικανότητά σου κατά 5.





Το βέλος δείχνει ποιο scull πρέπει να πάρεις.



Πρόσεξε καλά! Ο μοναδικός τρόπος να τον νικήσεις είναι να τον σπρώξεις κάτω από τον πύργο.

Οπλα θα πάρεις από την Barren Region. Εδώ θα αγοράσεις ένα φοβερό axe, ενώ ένα πάρα πολύ καλό τόξο, το Fire Flame Bow, θα το αποκτήσεις σκοτώνοντας κάποιους εχθρούς στην περιοχή αυτή. (Εγώ έκανα το λάθος να σπαταλήσω 300 νομίσματα για να πάρω ένα τόξο από το Underground Realm of the Gnomes και τώρα τα κλαίω.)

Σε μερικές περιοχές θα βρεις μία λίμνη ή ένα πηγάδι ή κάτι παρεμφερές, από όπου θα μπορείς να πίνεις όσο νερό θέλεις, αναπληρώνοντας έτσι την ενέργεια που έχεις χάσει. Σημειώνεται ότι η ενέργεια (η κόκκινη μπάρα στο κάτω μέρος της ειδικής μπάρας) γεμίζει αυτόματα κάθε φορά που κερδίζεις ένα Level δύναμης (η πράσινη μπάρα δείχνει πόσα experience points χρειάζεσαι μέχρι να κερδίσεις το επόμενο Level).

Ξεκινώντας το παιχνίδι, ρυθμίζεις το επίπεδο δυσκολίας που θέλεις να έχεις στις μάχες. Προσωπικά συνιστώ το Easy ή Medium επίπεδο. Γενικά να έχεις στο μυαλό σου ότι όποιοι χαρακτήρες δεν σου μιλούν είναι εχθροί, έτσι καλό είναι να τους βγάζεις από τη μέση. Με όσους σου μιλούν συνεχίζεις να συζητάς μέχρι να τελειώσεις όλες τις επιλογές. Μερικές φορές θα χρειαστεί να γυρίσεις για να τους ξαναμιλήσεις, αν στο μεταξύ έχεις μάθει κάτι καινούριο, οπότε αναφέροντάς το θα πάρεις νέες πληροφορίες.

Experience points, άρα και Levels, παίρνεις ολοκληρώνοντας αποστολές, σκοτώνοντας εχθρούς, παίρνοντας αντικείμενα, μιλώντας με συγκεκριμένους χαρακτήρες κ.λπ.

Τέλος μία γενική συμβουλή: Μην ξοδεύεις τα healing αντικείμενά σου. Κράτησέ τα για πολύ δύσκολες στιγμές. Να προτιμάς να γυρνάς να πίνεις νερό, όπου αυτό υπάρχει, για να αναπληρώνεις την ενέργειά σου, έστω και αν αυτό είναι χρονοβόρο.

PC

Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

96



Προτού κυκλοφορήσει το KQ8, πολλοί μίλησαν για το Βατερλό της Roberta Williams. Κατά τη γνώμη μου, η Roberta φύλαξε για το τέλος το καλύτερο, μια και μετά την κυκλοφορία του θα αποτραβηχτεί από την ενεργό δράση για λίγο καιρό. Το KQ8 δεν είναι απλώς ένα καλό παιχνίδι, είναι ένα ανεπανάληπτο έπος που συνδυάζει λίγο απ' όλα: adventure, RPG και 3D action-adventure.
Η απόλυτη έννοια του εθισμού όσον αφορά στο σωστό gameplay.



Μια δοκιμασμένη συνταγή, που εγγυάται την επιτυχία και κατά συνέπεια τις πωλήσεις, είναι αδύνατον να αφεθεί ανεκμετάλλευτη. Ετσι, αφότου η Electronic Arts δημιούργησε τη σειρά FIFA, σιγά μην εγκατέλειπε εμάς, τους φανατικούς οπαδούς του δημοφιλέστερου σπορ ονόματι ποδόσφαιρο, χωρίς την καθιερωμένη ετήσια "δόση" μας! Με ζωντανό λοιπόν ακόμη στη μνήμη μας το World Cup 98 (και ειδικά μετά το εκπληκτικό Grand Prix III και τις ομηρικές μάχες του), έφτασε το FIFA 99. Ανανεωμένο σε όλους τους τομείς, με διάφορες βελτιώσεις και καινοτομίες, αποτελεί ισχυρό κίνητρο για να σπεύσετε για ακόμη μία φορά στο computer store της γειτονιάς σας!

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
ndr113@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
Electronic Arts / EA Sports Division
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P100, 16MB, CD-ROM 4x, 3Dfx recommended, λειτουργικό Win 95/98
ΔΙΑΘΕΣΗ
Games Club, Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670

Και όμως, νωρίς ήρθε η πρώτη απογοήτευση... Προσπαθώντας εναγωνίως να παίξω τον πρώτο μου αγώνα, το μάτι μου έπεσε στα στατιστικά της Βραζιλίας... Αίσχος! Απαράδεκτον! Εντάξει, βρε παιδιά, όλοι το γνωρίζουμε ότι η Βραζιλία δεν έκανε την καλύτερη δυνατή εμφάνιση στο Μουντιάλ, αλλά αυτός δεν ήταν σοβαρός λόγος για να "παραμορφώσετε" έτσι τα στατιστικά της. Με αυτό τον τρόπο στερήσατε τη δυνατότητα στα εκατομμύρια των οπαδών της (ε, εντάξει, μπορεί να υπερβάλλω και λιγάκι) να χρησιμοποιήσουν την αγαπημένη τους ομάδα στο παιχνίδι. Εμβαθύνοντας λίγο περισσότερο, η απογοήτευσή μου αυξήθηκε. Οσο και να έψαχνα, Ronaldo δεν έβρισκα πουθενά. Οπως πληροφορήθηκα αργότερα, ο εν λόγω παίκτης έχει υπογράψει αποκλειστικό συμβόλαιο με την Infogrames, οπότε δεν μπορεί να εμφανίζεται παρά μόνο στα δικά της παιχνίδια!

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Επειτα από μερικές ώρες ακατάσχετων υβριστικών σχολίων για τους προγραμματιστές, επήλθε ψυχραιμία και βρέθηκε η λύση. Για το πρώτο πρόβλημα δεν έχετε παρά να κοιτάξετε στα "Tips" του άρθρου για πλάγιες μεθόδους αύξησης της απόδοσης, ενώ για το δεύτερο δεν έχετε παρά να μετονομάσετε τον πολύ βολικά τοποθετημένο στην κενή θέση G. Silva σε Ronaldo, χωρίς καν να πειράξετε τα χαρακτηριστικά του, που ήδη βρίσκονται σε υψηλότατο επίπεδο. Ας εξετάσουμε όμως τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού λεπτομερώς...



Taffarel-ης ο αίλουρος!



Χμ, έπεσαν οι μετοχές μου στη Σοφοκλέους...

INTERFACE

Οπως θα παρατηρήσετε μόλις φορτώσει το παιχνίδι, το interface του είναι ανανεωμένο προς το καλύτερο, προσφέροντας αρκετά περισσότερες δυνατότητες χωρίς να καταργούνται οι παλιές -αλλά καλές- ρυθμίσεις. Ετσι, στο Friendly (λογικά ο πρώτος σταθμός σας) έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε την ομάδα με την οποία θα αγωνιστείτε από τα πρωταθλήματα των χωρών Βέλγιο, Βραζιλία, Αγγλία, Γαλλία, Γερμανία, Ιταλία, Ολλανδία, Πορτογαλία, Σκοτία, Ισπανία, Σουηδία, ΗΠΑ, καθώς επίσης ανάμεσα από τις εθνικές ομάδες αλλά και από την κατηγορία Rest Of Europe, που περιέχει τις υπόλοιπες καλές ευρωπαϊκές ομάδες. Οπως βλέπετε, στον κατάλογο ΔΕΝ εμπεριέχεται το ελληνικό πρωτάθλημα... Καθαρά ανθελληνική στάση, αν θέλετε τη γνώμη μου, που μάλιστα θα έφερνε μεγάλες αντιδράσεις σε περίπτωση που περιλαμβανόταν καμιά Μαλαισία ή Τουρκία! Πάντως μας έκαναν τελικά την τιμή να μας συμπεριλάβουν στην κατηγορία Rest Of Europe, μάλιστα με τέσσερις ελληνικές ομάδες: Παναθηναϊκό, Ολυμπιακό, ΑΕΚ και Πανιώνιο.

Εδώ έγκειται ένα από τα μελανά σημεία του παιχνιδιού και θα το διαπιστώσετε αμέσως μόλις προσπαθήσετε να επιλέξετε την αγαπημένη σας ελληνική ομάδα. Τα στατιστικά της πλειονότητας των "μικρών" ομάδων μοιάζουν να έχουν μπει στην τύχη! Για να καταλάβετε την τραγική αδικία που έχει συντελεστεί, η διάταξη των ελληνικών ομάδων είναι: καλύτερος ο Παναθηναϊκός (αν είναι δυνατόν!), ακολουθεί με μικρή διαφορά ο Πανιώνιος (!), σχεδόν με μηδαμινές επιδόσεις ο Ολυμπιακός και τελευταία και καταϊδρωμένη η ΑΕΚ. Με δυσκολία έσωσα το CD του παιχνιδιού ενώ εκσφενδονιζόταν από το παράθυρο, όταν ο αρχισυντάκτης (αεκτζής μέχρι το κόκαλο) διαπίστωσε τα προλεχθέντα, ενώ μόνο ύστερα από πολλά παρακάλια κατάφερα να τον πείσω να



Η οθόνη επιλογής ομάδας. Εδώ ετοιμάζομαι να παίξω το ματς του αιώνα, ΑΕΚ - Παναθηναϊκός. Δεν χρειάζεται να σας αναφέρω ποιος θα νικήσει!

μην εντάξει το review στη στήλη "Με Δύο Λόγια"! Αφού οι προγραμματιστές επέλεξαν να συμπεριλάβουν μεγάλη ποικιλία ομάδων και ομίλων, η προσπάθειά τους θα ήταν αξιέπαινη από τη στιγμή που θα ήταν διατεθειμένοι να τη φέρουν εις πέρας στο ακέραιο. Δυστυχώς πολλά αρνητικά σχόλια θα προκληθούν



Τι καλά που θα ήταν να είχαμε τέτοιου είδους γραφικά και στο παιχνίδι, ε; Προς το παρόν αρκεστείτε να τα απολαμβάνετε στα videos.

με αυτή την αμέλεια/απροσεξία τους. Επομένως ελπίζουμε σε ένα patch λίαν συντόμως, που να αποκαθιστά την ισορροπία και τη δικαιοσύνη (δηλαδή θα κάνει την ΑΕΚ την καλύτερη ομάδα της Ευρώπης!).

Εκτός από το Friendly προσφέρονται επίσης οι δυνατότητες για Season, Golden Goal, Dream League, Quick Start, Training. Στο Season μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα στα Cup (Champions' League, Cup Winners' Challenge, UEFA) και League. Με την επιλογή Golden Goal παίζετε χωρίς χρονικό περιθώριο, μέχρι εσείς ή ο αντίπαλός σας να πετύχετε προκαθορισμένο αριθμό τερμάτων (αριθμό που εσείς καθορίζετε πριν από την έναρξη του ματς). Πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή, που δίνει άλλη διάσταση στις αναμετρήσεις σας, ιδιαίτερα στα διπλά με φίλους... Στο European Dream League περιλαμβάνονται οι είκοσι καλύτερες ομάδες τις Ευρώπης. Οσο και αν το θέλαμε όμως, ελληνική ομάδα δεν έχει περιληφθεί, ενώ οι προγραμματιστές δεν ξέχασαν να συμπεριλάβουν τη Γα-

RONALDO, ΚΑΙ ΓΚΟΟΟΛ!

Για να καταλάβετε πόσο καλά έχει γίνει το motion capturing, ορίστε ένα ψαλιδάκι εκτελεσμένο από το μάστορα της μπάλας Ronaldo!









Υποκλιθείτε όλοι στον master!

λατά Σαράι σε αυτή την εικοσάδα. Το Quick Start είναι άλλη μία καινοτομία που εφαρμόζεται στο FIFA 99 και σας δίνει τη δυνατότητα να βρεθείτε στον αγωνιστικό χώρο μόνο με δύο κλικ. Χρησιμοποιεί τις default ρυθμίσεις για τα options και τις προεπιλεγμένες ομάδες (ναι, τώρα μπορείτε να καθορίζετε τη δυάδα από όπου θα ξεκινάτε το scrolling για να επιλέξετε ομάδα, σώζοντας τις δύο που κατά τη γνώμη σας θα χρησιμοποιείτε περισσότερο στους αγώνες) και κατόπιν σας φέρνει στο γήπεδο.

Training και Options παραμένουν τα ίδια, ενώ το Customize από το Team Management έχει μεταφερθεί σε δύο νέα μενού: Team Edit και Player Edit. Στο πρώτο μπορείτε να μεταβάλετε τις εμφανίσεις κάθε ομάδας, να τη μετονομάσετε ή να αλλάξετε την έδρα της. Μια καλή κίνηση της EA είναι το ότι έβαλε τον παίκτη που δείχνει την εμφάνιση της ομάδας να χορεύει καθώς περιστρέφεται, γεγονός αρκετά διασκεδαστικό και ευχάριστο να το παρακολουθείτε! Το Player Edit, όπως μπορείτε να μαντέψετε, σας επιτρέψει να αλλάξετε τα χαρακτηριστικά των παικτών κάθε ομάδας. Ευτυχώς δεν έχει επιτραπεί η ανεξέλεγκτη αλλοίωση στα στατιστικά κάθε παίκτη, οπότε η δημιουργία μιας υπερομάδας καθίσταται αδύνατη. Ενα καινούριο στοιχείο είναι το ότι το άριστα ισοδυναμεί με 16 και όχι με 99! Περίεργη απόφαση από μέρους της EA, όχι μόνο επειδή μας έχει συνηθίσει τόσο καιρό στο συγκεκριμένο σύστημα, αλλά και γιατί φαίνεται πολύ πιο λογικό. Βέβαια αν συνηθίσετε το νέο, τελικά θα δείτε πως έχει κι αυτό τα πλεονεκτήματά του, αφού υπάρχουν 16 διαφορετικές βαθμίδες για να καταταχθούν οι παίκτες και όχι 13, όπως συνέβαινε με την παλιά μέθοδο.

Οσοι αρέσκονται στο να επιδεικνύουν τη δεξιοτεχνία τους στους αδαείς και αδέξιους φίλους τους μέσω των σωσμένων replays (εεε, τι κοιτάτε εμένα;) θα ξέρουν φυσικά πως ένα από τα μειονεκτήματα του FIFA 98 και του World Cup 98 ήταν η ανάγκη για επαναλαμβανόμενο loading των replays ένα προς ένα. Οι προγραμματιστές, εντελώς ανεξήγητα, αδυνατούσαν να προσφέρουν μια επιλογή για loading μέσα από το interface των replays. Δυστυχώς το πρόβλημα δεν έχει διορθωθεί ούτε στη νέα έκδοση του παιχνιδιού. Είναι πράγματι κρίμα το ότι έδωσαν προσοχή στη βελτίωση όλων των άλλων γνωρισμάτων και άφησαν στο περιθώριο ένα τόσο ασήμαντο αλλά πολύ εκνευριστικό χαρακτηριστικό. Για παρηγοριά σάς αναφέρω ότι ο απαιτούμενος για το loading χρόνος έχει βελτιωθεί σημαντικά τόσο στα replays όσο και στον κανονικό αγώνα...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Με τις εξελίξεις στον τεχνολογικό τομέα να τρέχουν με ιλιγγιώδεις ταχύτητες, θα ήταν παράλογο ο τομέας των γραφικών στο FIFA 99 να μην έχει βελτιωθεί σημαντικά σε σύγκριση με τους προγόνους του τίτλου. Οι παίκτες τώρα φαίνονται πιο κοντά στην πραγματικότητα, καθώς υπάρχουν αρκετές διαφοροποιήσεις στα πρόσωπα, το χρώμα της επιδερμίδας, το ύψος. Το στόμα τους ανοιγοκλείνει όταν υποτίθεται ότι διαμαρτύρονται (ευτυχώς δεν ακούμε τι λένε), ενώ οι εκφράσεις του προσώπου τους δεν μένουν απαθείς στις εκάστοτε συνθήκες. Τα γήπεδα είναι αρκετά λεπτομερή, με μεγαλύτερη ποικιλία (έχουν προστεθεί είκοσι καινούρια) και ανήκουν στις μεγαλύτερες ομάδες της Ευρώπης. Παρ' όλα αυτά δεν παρουσιάζουν μεγάλη βελτίωση στη σχεδίαση σε σύγκριση με αυτά των προηγούμενων τίτλων.

Ενα χαρακτηριστικό που παραμένει σε μετριότατο επίπεδο αφορά στους θεατές, οι οποίοι μοιάζουν περισσότερο με ταπετσαρία ή χαλί παρά με ζωντανό κοινό! Σίγουρα η προσθήκη ζωντανού κοινού θα βάρυνε πολύ οποιονδήποτε επεξεργαστή, ίσως ακόμα και να έκανε ανέφικτο το σωστό gaming σε συστήματα χωρίς Voodoo II, αλλά θα μπορούσαν να έχουν συμπεριλάβει κάτι παρόμοιο ως optional - και μην αρνηθείτε ότι θα σας ενθουσίαζε η ιδέα μετά το γκολ να απολαμβάνετε τις ζητωκραυγές των θεατών συνοδευόμενες από ένα "μεξικανικό κύμα"!

Σημαντικές βελτιώσεις έχουν γίνει και στις καιρικές συνθήκες, οι οποίες έχουν καταστεί πολύ πιο αληθοφανείς. Τώρα, για πρώτη φορά στην ιστορία του FIFA (στα PCs αναφερόμαστε πάντα) μπορείτε να παρακολουθήσετε το χιόνι και τη βροχή να πέφτουν μπροστά στα μάτια σας. Πρώτα το μόνο που μπορούσατε να δείτε ήταν ένα χιονισμένο ή βρεγμένο γήπεδο, τίποτα περισσότερο. Και τα εφέ του φωτισμού έχουν βελτιωθεί σημαντικά. Η διαφορά ανάμεσα στη μέρα και τη νύχτα είναι πλέον εμφανής. Τώρα δεν προσθέτονται απλά τέσσερις σκιές σε κάθε παίκτη, αλλά ο φωτισμός του σταδίου με-


"Μα, κύριε διαιτητά, δεν τον κλάδεψα πολύ. Ορίστε, ζει ακόμη!"

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Με τη σημαντική βελτίωση στην κίνηση και ο AI των παικτών, δίνεται πια φανερά η εντύπωση ότι συμμετέχετε σε έναν αγώνα ποδοσφαίρου. Περισσότερο από κάθε άλλη φορά οι παίκτες υπάρχουν στο γήπεδο και συμπεριφέρονται ρεαλιστικότατα. Σε τέτοιο βαθμό μάλιστα, ώστε σε μια φάση που έβγαλα έξω την μπάλα εξαιτίας τραυματισμού, περίμενα (!) στην επαναφορά να μου δώσει την μπάλα ο αντίπαλος (CPU) χάριν fair play (!). Το μόνο που μένει πια είναι μια interactive μετάδοση αγώνα ποδοσφαίρου, όπου θα μπορούμε να χειριζόμαστε τους πραγματικούς Ronaldo, Owen, Overmars... By the way, η αξιολόγηση των ελληνικών ομάδων με βρίσκει απόλυτα ικανοποιημένο (τ' ακούς, Βασίλη;).

Νάσος "Gabriel" Μπέλλος



Μετά τη νίκη, ήρθε η ώρα να τα "πάρει" και ο διαιτητής. Μόνο στα ελληνικά ματς...

ταβάλλεται και δίνει την εντύπωση ότι είναι τεχνητός.

Οι πανηγυρισμοί είναι απόλαυση! Ναι, όπως το διαβάσατε. Για αρκετό καιρό δεν θα κάνετε by-pass τις σκηνές πανηγυρισμού μετά το σκοράρισμα, μόνο και μόνο επειδή κάθε φορά θα βλέπετε έναν καινούριο και πιο εντυπωσιακό τρόπο πανηγυρισμού. Κάθε παίκτης έχει τις ιδιαίτερες προτιμήσεις του σε αυτούς, με κλασικότερο όλων εκείνον του Bebeto (αν δεν τον είχατε δει στο Μουντιάλ του '94, απορώ γιατί ασχολείστε με το άθλημα). Βέβαια υπάρχουν και κάποιοι που είναι περισσότερο δημιούργημα της φαντασίας των προγραμματιστών παρά αντιγραφή πραγματικών πανηγυρισμών. Εντούτοις και αυτοί φαντάζουν εντυπωσιακοί και είναι ευχάριστο το να τους παρακολουθεί κάποιος. Ας μην τα θέλουμε κι όλα δικά μας...

Ευτυχώς υπάρχει πλέον τρόπος να αφαιρεθούν τα εκνευριστικότατα cut-scenes πριν από τις στημένες φάσεις, βγάζοντάς σας από τον μπελά να πατάτε Esc ύστερα από κάθε φάουλ ή κόρνερ. Αργησαν να συνειδητοποιήσουν το σφάλμα τους οι προγραμματιστές της EA, αλλά επιτέλους το διόρθωσαν.

Οσον αφορά στη μουσική, η EA φρόντισε και πάλι να εφοδιάσει τον τίτλο της με ακόμη ένα από τα τελευταία χιτ, θέτοντας ως κύριο μουσικό θέμα, τι άλλο, Fat Boy Slim - Rockafeller Skank! Ανάλογα με τα γούστα σας, ίσως να σας αρέσει ίσως και όχι. Κατά τη γνώμη μου πάντως, το τραγούδι που ταίριαζε περισσότερο από όλα σε football game ήταν το Blur - Song 2 (FIFA 98). Φυσικά δεν ακούγεται μόνο αυτό αλλά και πολλά άλλα κομμάτια κατά τη διάρκεια της περιήγησής σας ανάμεσα στα μενού του παιχνιδιού. Τώρα, για το play-by-play επέλεξε να κυκλοφορήσει δύο εκδόσεις, μία για τις ΗΠΑ και μία για την Ευρώπη, με διαφορετικό commentary σε καθεμία (δεν έχω πληροφορηθεί για άλλου είδους αλλαγές). Αν βρείτε στην αγορά την αμερικανική έκδοση, προτιμήστε την από την ευρωπαϊκή, καθώς η δυάδα που περιγράφει ακούγεται πιο ευχάριστα (είναι βέβαια και θέμα γούστου). Τα ηχητικά εφέ παραμένουν στα ίδια, μάλλον υψηλά επίπεδα, με αποκορύφωση τα βογκητά των παικτών ύστερα από ένα σκληρό φάουλ και τις επιδοκιμασίες των θεατών στα εντυπωσιακά γκολ.



Ο Νικολαΐδης, επιδεικνύοντας τη μεγάλη τέχνη του, περνά την μπάλα πάνω από τον τερματοφύλακα.

GAMEPLAY - AI

Εδώ έχει συντελεστεί η μεγαλύτερη ανανέωση σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους, γεγονός που

ΠΑΝΗΓΥΡΙΣΜΟΙ



Δείγματα από τους ποικίλους πανηγυρισμούς που θα συναντήσετε στην πορεία σας προς την ποδοσφαιρική τελειότητα! Απολαύστε...

δείχνει πως η ΕΑ δεν μας αγνοεί εντελώς και παράλληλα καθιστά το παιχνίδι κάτι πράγματι καινούριο και όχι απλά μια "keeper-fix" έκδοση παλαιάς συνταγής (όπως ήταν το World Cup 98).

Η γενική συμπεριφορά όλων όσοι βρίσκονται στο γήπεδο έχει αναβαθμιστεί, από του πιο ασήμαντου (διαιτητής) μέχρι του σημαντικότερου (τερματοφύλακας). Οι παίκτες τώρα φαντάζουν περισσότερο ανθρώπινοι. Συνεργάζονται μεταξύ τους σαν να συνεννοούνται στην πραγματικότητα (χρειάζονται βέβαια και την κατάλληλη βοήθεια από εσάς!). Ανοίγονται από τα πλάγια όταν δεν βρίσκουν χώρο στο κέντρο, ελευθερώνονται για πάσα ή σέντρα, παίρνουν καλές θέσεις, προσέχουν να αποφύγουν το τεχνητό οφσάιντ... Οταν κάνουν σκληρά φάουλ, ζητούν συγγνώμη από τον αντίπαλο για να μη "φάνε" κάρτα, ενώ αν τελικά τη "φάνε", βρίζουν και απειλούν το διαιτητή ή απλά απομακρύνονται με κατεβασμένο το κεφάλι (ανάλογα με το agression τους). Ο διαιτητής έπειτα από ένα φάουλ τρέχει γρήγορα να δείξει το σημείο όπου αυτό πρέπει να εκτελεστεί, προσπαθεί να ηρεμήσει τα πνεύματα, κάνει παρατηρήσεις σε περίπτωση σκληρού φάουλ. Φιλότιμη ήταν η προσπάθεια των προγραμματιστών να τον κάνουν να σημειώνει τις κάρτες στο μπλοκάκι του, αλλά δείχνει αστεία, αφού ούτε δάχτυλα φαίνονται ούτε στυλό ούτε μπλοκ... μόνο τα χέρια του κουνά! Ερχόμενοι στην ουσία, το AI του τερματοφύλακα έχει ανέβει σε αρκετά υψηλότερα επίπεδα. Αντιδρά σωστά στην πλειονότητα των φάσεων, κρίνει σωστά πότε πρέπει να βγει και πότε όχι, ενώ οι αποκρούσεις του είναι πολύ πιο αληθοφανείς από τις αντίστοιχες των προηγούμενων τίτλων.



Μία από τις πιο ατιμωτικές στιγμές της ιστορίας του Taffarel...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι προγραμματιστές του FIFA 99, για να δώσουν στους παίκτες τη δυνατότητα να ανταποκριθούν επιτυχώς στη μεγάλη πρόκληση του παιχνιδιού με το ιδιαίτερα αυξημένο επίπεδο δυσκολίας, έκαναν ό,τι μπορούσαν για να βελτιωθεί και ο τομέας του χειρισμού. Κατά πρώτον, έχουν προστεθεί δύο επιπλέον κουμπιά χειρισμού, τα R και F. Το πρώτο αντιστοιχεί σε κάτι σαν πάσα, μόνο που αντί να πασάρετε την μπάλα... πασάρετε τον έλεγχο, δηλαδή η μπάλα μένει στα πόδια του παίκτη που

Οπως θα παρατηρήσετε μόλις φορτώσει το παιχνίδι, το interface του είναι ανανεωμένο προς το καλύτερο, προσφέροντας αρκετά περισσότερες δυνατότητες χωρίς να καταργούνται οι παλιές -αλλά καλές- ρυθμίσεις.

χειριζόσασταν προ ολίγου, τον οποίο όμως τώρα χειρίζεται ο υπολογιστής για λογαριασμό σας. Το δεύτερο κουμπί κάνει ακριβώς το αντίθετο. Πασάρει την μπάλα, χωρίς όμως να σας δίνει και την κατοχή του καινούριου παίκτη. Η μόνη χρησιμότητα που μπορούν να βρουν και τα δύο κουμπιά είναι σε περίπτωση που θέλετε να βγάλετε σέντρα στην αντίπαλη περιοχή, οπότε παίρνετε τον παίκτη, τον τοποθετείτε σε καλή -κατά τη γνώμη σας- θέση και πατάτε τη σέντρα. Αν όλα έγιναν σωστά και είστε και λίγο τυχεροί... GOAL!!! Προσοχή όμως, πρέπει να έχετε ορίσει επίπεδο World Class, ειδάλλως οι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή παίκτες θα αποτελούν εύκολη λεία για τους αντίπαλους αμυντικούς.

Οι σέντρες έχουν βελτιωθεί πολύ. Αν θυμάστε, η σέντρα στο World Cup 98 ήταν πολύ κοντινή και δυσανάλογα ψηλή, με αποτέλεσμα να είναι άχρηστη, αφού συνήθως ήταν αφορμή για να χάσετε την κατοχή. Τώρα όλα αυτά αποτελούν παρελθόν, ενώ το Α έχει καταστεί πλέον ένα κουμπί που θα πατάτε αρκετές φορές σε έναν αγώνα (αν βέβαια αποδειχθείτε οι παιχταράδες που καυχιέστε ότι είστε!).

Εντούτοις το πρωταρχικό πλήκτρο χειρισμού αναδεικνύεται αυτό που αντιστοιχεί στην πάσα. Ξεχάστε όλα όσα ξέρετε για τις επελάσεις στην "καρδιά" της άμυνας, που κατέληγαν σε γκολ. Μπορεί να ήταν θεαματικές, αλλά μη μου πείτε ότι ξέρετε κάποιον παίκτη που θα μπορούσε να τις πραγματοποιήσει (εξαιρουμένων Bergkamp και Ronaldo). Επομένως το Passing Ability είναι πολύ σημαντικό στοιχείο, το οποίο αναγκαστικά θα αναπτύξετε αν θέλετε να σκοράρετε. Ετσι, ο τρόπος παιχνιδιού θυμίζει περισσότερο τον παλιό, καλό Ajax - ξέρετε, τότε που δεν προλαβαίνατε να δείτε πού είναι η μπάλα και ξαφνικά κατέληγε στα δίχτυα.

Αξιοσημείωτη βελτίωση παρατηρείται και στα τάκλιν. Παλιά, όταν κάνατε τάκλιν στο σωστό χρόνο, ο αμυντικός έριχνε μια μεγαλόπρεπη βουτιά, έκλεβε την μπάλα από τα πόδια του αντιπάλου, σηκωνόταν σε χρόνο dt και συνέχιζε ακάθεκτος την πορεία του. Αν δε ο συγχρονισμός ήταν λανθασμένος, το τάκλιν κατέληγε δέκα μέτρα μακριά από τον επιτιθέμενο. Τώρα τα δεδομένα έχουν αλλάξει: Αν το τάκλιν γίνει στη σωστή χρονική στιγμή, ο παίκτης θα εκτελέσει βουτιά, πράγματι θα κερδίσει την μπάλα (ή θα την απομακρύνει από τα πόδια του αντιπάλου), αλλά ο αντίπαλος κατά πάσα πιθανότητα θα πέσει στο έδαφος και ο δικός σας παίκτης θα χρειαστεί ελάχιστο χρόνο για να σηκωθεί και να πάρει την μπάλα. Τόσο χρόνο ώστε, αν οποιοσδήποτε άλλος παρακολουθεί τη φάση από κοντά, έχει τη δυνατότητα να μαζέψει αυτός την μπάλα. Αν όμως δεν κάνετε το τάκλιν στο σωστό χρόνο, ο αντίπαλος ή θα σας ξεφύγει ή θα σωριαστεί στο γρασίδι σφαδάζοντας από τους πόνους στο καλάμι ή όπου αλλού τον πετύχατε με την αδεξιότητά σας! Φυσικό επακόλουθο... κίτρινη -και αρκετές φορές κόκκινη- κάρτα. Παρ' όλες αυτές τις βελτιώσεις όμως, το τάκλιν παραμένει μια παραμελημένη αμυντική δυνατότητα στο FIFA 99, όπως και στα προηγούμενα. Στο υψηλότερο επίπεδο δυ-

σκολίας η χρήση τάκλιν για άμυνα δεν συνιστάται, αφού έχετε μηδαμινές πιθανότητες επιτυχίας. Και όμως, ένα μεγάλο μέρος της αμυντικής τακτικής στο πραγματικό ποδόσφαιρο βασίζεται στα τάκλιν, επομένως έπρεπε να είχε δοθεί ανάλογη βαρύτητα και στο παιχνίδι.

Αξίζει να τονιστεί άλλη μία σημαντική πρόοδος στο χειρισμό του FIFA 99: Το AI του τερματοφύλακα έχει βελτιωθεί πολύ, και η EA αποφάσισε να μας δώσει τη δυνατότητα να έχουμε μεγαλύτερη ευθύνη για τις αντιδράσεις του με μια καινοτομία ονόματι Semi-automatic Goalkeeper (γουάου!) :-). Με τη χρήση του ALT+D σας δίνεται η ευκαιρία να διατάζετε τον τερματοφύλακα να κάνει εξόδους προς την μπάλα όποτε εσείς θέλετε. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να αποφύγετε πολλά γκολ που στο World Cup 98 θα είχατε "φάει" μεγαλοπρεπώς...

Τέλος, ας μην ξεχνάμε και το κερασάκι στην τούρτα: Το κίτρινο κυκλάκι, που είχατε προηγουμένως για να καταλαβαίνετε ποιος παίκτης είναι υπό τον έλεγχό σας, τώρα διαθέτει μεταβλητή φωτεινότητα, για να φανερώνει την κούρασή του (όσο πιο φωτεινό κυκλάκι τόσο πιο ξεκούραστος παίκτης).

TIPS

Ορίστε μερικά tips για να βελτιώσετε την τεχνική σας και να προσαρμοστείτε στις ανάγκες του FIFA 99. Απολαύστε:

- Πάσες, πάσες και πάλι πάσες! Ασταμάτητη αλλαγή της μπάλας στο κέντρο αλλά και στην επίθεση. Μόνο έτσι θα καταφέρετε να "ανοίξετε" την αντίπαλη παράταξη και παράλληλα να διατηρήσετε την κατοχή της μπάλας. Αποδεσμευτείτε από τις παλιές συνήθειες, δώστε πάσες και πίσω και όχι μόνο μπροστά, αν υπάρχει σοβαρός κίνδυνος να ανακοπούν. Σκεφτείτε λογικά: Αν στην πορεία της πάσας παρεμβάλλεται επιθετικός, η μπάλα δεν πρόκειται να τον προσπεράσει. Φυσιολογικά, θα ανακοπεί η πορεία της.



- Μόλις λοιπόν "τιθασεύσετε" την τέχνη της πάσας, είστε έτοιμοι να περάσετε και στις κινήσεις τεχνικής, που θα σας εξασφαλίσουν την νίκη απέναντι σε οποιοδήποτε αντίπαλο. Αυτές γίνονται με ένα από τα ειδικά κουμπιά και τα καθιερωμένα πλήκτρα χειρισμού. Συνιστώ ανεπιφύλακτα εναντίον του υπολογιστή να χρησιμοποιείτε το συνδυασμό ALT+D (περιστροφή 360 μοιρών), όμως μόνο για να αποφύγετε τα τζαρτζαρίσματα. Επίσης υπάρχει το ALT+E, που είναι άκρως θεαματικό αλλά όχι τόσο αποτελεσματικό. Για να αντιμετωπίζετε τα τάκλιν μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα ALT+S ή, ακόμη καλύτερα, το Q. Ναι ξέρω, μπερδεύεστε, τα ξεχνάτε ή σας δυσκολεύουν περισσότερο. Ακόμη κι αν παρατηρήσετε μείωση στην απόδοσή σας, συνεχίστε μέχρι να τα μάθετε. Μόνο έτσι θα μου μοιάσετε :-) .

- Να ενεργοποιείτε πάντα το radar και ως κάμερα την Tower Cam (F8), ώστε να έχετε γενικότερη άποψη του τι γίνεται στον αγωνιστικό χώρο.

- Με το Player Edit μπορείτε να αλλάξετε την αγαπημένη σας ομάδα, φέρνοντάς τη περισσότερο στα μέτρα σας και αυξάνοντας την απόδοσή της, υπακούοντας παράλληλα στους περιορισμούς του παιχνιδιού. Απλώς αφαιρείτε ποσοστά από σημεία άχρηστα για τη θέση όπου ανήκει κάθε παίκτης και τα προσθέτετε εκεί όπου έχουν σημασία. Στον τερματοφύλακα αφαιρέστε όλα τα Heading και Tackling και ανεβάστε μέχρι τέρμα το Agility. Αυξήστε επίσης Shot Accuracy, Speed με κόστος από το Creativity. Οι αμυντικοί χρειάζονται τέλειο Tackling (συνεπάγεται τέλειο τζαρτζάρισμα), καλό Acceleration και καλό Heading. Αφαιρέστε λοιπόν από τα Creativity, Fitness, Agility. Για τους μέσους δώστε βάση σε Ball Control, Shot Accuracy, Creativity. Αν έχετε επιθετικές βλέψεις για αυτούς αυξήστε το Shot Power, ενώ αν τους θέλετε περισσότερο για άμυνα αυξήστε το Tackling. Στοιχεία που δεν παίζουν ιδιαίτερο ρόλο για αυτούς είναι τα Speed, Agility, Fitness. Τέλος, προικίστε τους επιθετικούς σας με τέλεια Shot Accuracy και Shot Power, καλό Acceleration, Fitness και Creativity (λίγο από όλα δηλαδή!). Μειώστε εντελώς Tackling και Heading και κατεβάστε κάπως τα Agility και Speed.



Παρατηρούμε τον τερματοφύλακα της Νιγηρίας Roufai στη συνηθισμένη ασχολία του!

- Ολοι οι παίκτες καλό είναι να έχουν καλύτερο Shot Accuracy από ό,τι Shot Power εκτός από το μεσαίο επιθετικό (σε περίπτωση που παίζετε σύστημα 4-3-3, κάτι που συνιστώ), ο οποίος είναι προτιμότερο να διαθέτει δυνατό σουτ για να "παίρνει τον τερματοφύλακα μέσα".

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ...

Οι ατέλειωτες βελτιώσεις που έχουν συντελεστεί σε αυτή την καινούρια έκδοση του πασίγνωστου πια FIFA καθιστούν απαγορευτικό το χαρακτηρισμό upgrade. Σίγουρα πρόκειται για ένα καινούριο παιχνίδι και ασφαλώς αξίζει τα λεφτά που θα δώσετε για να το αποκτήσετε. Ναι, έχει μικροπροβλήματα, αλλά αν βρείτε κάτι καλύτερο από το FIFA 99 στην αγορά, τότε το ξανασυζητάμε. Ισως το FIFA 2000... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	98
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	97

97



Η ολοκαίνουρια και πολυαναμενόμενη έκδοση του FIFA για το 1999. Αναβαθμισμένο πλήρως σε όλους τους τομείς σε σύγκριση με τους προκατόχους του, προσφέρει υψηλά επίπεδα εθισμού στους πιστούς του αθλήματος και όχι μόνο!

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

Οι απανταχού φίλοι της Lara Croft μπορούν πλέον να αισθάνονται και πάλι ευτυχισμένοι, καθώς η καλή τους φίλη είναι συνεπής στο χριστουγεννιάτικο ραντεβού της (αν και η συνέπεια είναι λίγο ασυνήθιστο φαινόμενο για τις γυναίκες). Η Lara, λοιπόν, επέστρεψε αποφασισμένη να ξανακατακτήσει τις καρδιές των παλιών της φίλων (φυσικά και την αγορά και ό,τι αυτό συνεπάγεται), αλλά και να κερδίσει νέους θαυμαστές. Το Tomb Raider III υπόσχεται -και ελπίζει- να κατακτήσει τους gamers, βασιζόμενο στη γνωστή πετυχημένη συνταγή των προηγούμενων εκδόσεων, παράλληλα με μερικές σημαντικές προσθήκες που το καθιστούν ένα αυτόνομο παιχνίδι και όχι απλώς μία συνέχεια.

Του Ηλία Καφούρου

Η ιστορία μας ξεκινά πριν από μερικά εκατομμύρια χρόνια, όταν ένας από τους μετεωρίτες που κατέκλυσαν σαν βροχή τη γήινη ατμόσφαιρα "επέζησε" και έπεσε στην Ανταρκτική, με αποτέλεσμα να επηρεάσει άμεσα το κλίμα της περιοχής. Ο μετεωρίτης αυτός όμως, μετά την πρόσκρουση, χωρίστηκε σε τέσσερα κομμάτια, τα οποία παρέμειναν εκεί για πολλά χρόνια. Αργότερα τα κομμάτια αυτά ανακαλύφθηκαν και φάνηκε ότι διέθεταν απόκοσμες δυνάμεις. Ομως κατά τη μεταφορά τους στο Λονδίνο με πλοίο, το πλήρωμα βρέθηκε νεκρό και οι τέσσερεις πέτρες χάθηκαν μυστηριωδώς.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ερχόμαστε στις μέρες μας (και στο παιχνίδι βεβαίως-βεβαίως), όπου βρίσκουμε τη Lara στη μαγευτική και μυστηριώδη Ινδία να ξεκινά την αναζήτηση, για να ανακαλύψει μία μία τις πέτρες που προαναφέραμε, χωρίς αρχικά να ξέρει τις συνέπειες και τα εμπόδια που θα συναντήσει. Εσείς, λοιπόν, θα πρέπει να τη βοηθήσετε να ταξιδέψει σε τέσσερα διαφορετικά μέρη του κόσμου, ώστε να πετύχει το σκοπό της και τελικά να φτάσει στην Ανταρκτική, το σημείο από όπου όλα ξεκίνησαν.

Το Tomb Raider III κατέφτασε και η Lara είναι και πάλι εδώ, καλύτερη από ποτέ, στο μεγαλύτερο -μέχρι στιγμής- παιχνίδι της σειράς.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φανταστικά και βασίζονται σε μια νέα βελτιωμένη graphic engine που δίνει τρομερά αποτελέσματα στον τομέα των γραφικών (ιδίως εάν διαθέτετε έναν 3D accelerator), τα οποία φαίνονται στα backgrounds και τα εν γένει γραφικά, που είναι σαφώς πιο λεία και ομαλά στην όψη. Ετσι ξεπερνάμε τα πολύ τετραγωνισμένα blocks των προηγούμενων τίτλων, τα οποία ήταν από τα -λίγα, είναι γεγονός- αδύνατα σημεία της σειράς, αφού χρησιμοποιούνται πλέον τριγωνικά blocks που αποδίδουν ευκολότερα πιο περίπλοκα γραφικά και backgrounds. Αυτό έχει ως τελικό αποτέλεσμα ένα εξαιρετικό και από άποψης γραφικών παιχνίδι, στο οποίο οι ...καμπύλες της Lara εί-

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, P-166 MHz, 16MB RAM, 2MB VGA CARD (3D RECOMMENDED), DirectX 6.0, συμβατή κάρτα ήχου, 4x CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η Grup Multimedia.

ναι πιο εντυπωσιακές και οι εχθροί της μοιάζουν με πραγματικούς ανθρώπους ή με ζώα, όπου αυτά εμφανίζονται. Επίσης τα εφέ του παιχνιδιού, όπως κεραυνοί, δυνατοί καταρράκτες, ομίχλη, είναι άκρως εντυπωσιακά. Εκτός από τα γραφικά, ο ήχος εί-



Η Lara κάνει υποβρύχιο ψάρεμα. Προσέξτε τα λεπτομερέστατα γραφικά.

ναι εξίσου προσεγμένος, με αποτέλεσμα η τελική αίσθηση που αφήνει το παιχνίδι να είναι εκπληκτική και ταυτόχρονα πολύ εθιστική.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο παιχνίδι λοιπόν θα πρέπει να περιπλανηθείτε σε 5 διαφορετικούς κόσμους, σε 5 διαφορετικά σημεία του πλανήτη, προκειμένου να βρείτε τις χαμένες πέτρες, όπου θα αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς των οποίων τα χαρακτηριστικά και ο τρόπος που σας επιτίθενται ποικίλλουν από τόπο σε τόπο, ενώ συνάμα και τα όπλα που βρίσκεται στο δρόμο σας εξαρτώνται από το πού είστε κάθε φορά. Τα 5 σημεία όπου θα ταξιδέψετε είναι τα εξής: η Ινδία, ο Νότιος Ειρηνικός (σε κάποιο νησάκι - αν προλαβαίνετε, αράξτε λίγο και για κανένα μπανάκι), η Περιοχή 51 στην έρημο της Νεβάδα, το Λονδίνο και φυσικά η Ανταρκτική. Ενα από τα ατού του παιχνιδιού είναι ότι, αφού τελειώσετε το πρώτο επίπεδο (στην Ινδία), την αποστολή που θα αναλάβετε μετά την ολοκλήρωση κάθε επόμενου επιπέδου -πλην από αυτήν της Ανταρτικής που είναι το τελικό επίπεδο- την καθορίζετε εσείς. Αυτό σας δίνει τη δυνατότητα, εάν κολλήσετε σε κάποιο σημείο της αποστολής, να βγείτε και να ασχοληθείτε με κάποια άλλη, και να επανέλθετε αργότερα σε αυτήν που δεν μπορούσατε να φέρετε εις πέρας.



Επιτέλους, λίγη δράση!

TOMB RAIDER III VS TOMB RAIDER II

Εκτός από τις μεγάλες διαφορές (υπέρ του TB3) στον τομέα των γραφικών και του ήχου, υπάρχουν και πολλές άλλες σημαντικές προσθήκες στο παιχνίδι που του δίνουν επιπλέον πόντους απέναντι στον προκάτοχό του. Ετσι, στο δρόμο σας θα βρείτε νέα οχήματα και όπλα, καθώς και τη δυνατότητα να κάνετε κάποιες νέες κινήσεις με την ηρωίδα σας, στοιχεία που δεν υπήρχαν στα προηγούμενα παιχνίδια και καταγράφονται στα "συν" του νέου παιχνιδιού. Τα οχήματα που θα βρείτε είναι το πασίγνωστο κανό τύπου καγιάκ, που θα σας βοηθήσει στο South Pacific, το εντυπωσιακό Quad Bike, που θα βρείτε στην αποστολή της Nevada, η μονάδα υποβρύχιας προώθησης (Underwater Propulsion Unit), δηλαδή οι "τουρμπίνες" του βυθού. Επίσης υπάρχουν η κλασική πλέον βάρκα και το



Το φτωχικό της Lara (είδες άμα πάνε καλά οι πωλήσεις;).

mine cart, δηλαδή το αυτοκίνητοκαρτ που αφήνει νάρκες. Τα δε νέα όπλα που θα συναντήσετε στο διάβα σας είναι ο εκτοξευτής χειροβομβίδων (grenade launcher), ο "αετός της ερήμου" (desert eagle) και ο εκτοξευτής ρουκετών (rocket launcher). (Σημ.: μήπως τα προαναφερόμενα όπλα θυμίζουν κάτι από Quake; Λέω, μήπως...)

Η ποικιλία και ο αριθμός των εχθρών δεν μπορούν να συγκριθούν με αυτούς του Tomb Raider II, καθώς εδώ είναι σαφώς περισσότεροι, διαθέτοντας διαφορετικό τρόπο επιθέσεων και υψηλό δείκτη "νοημοσύνης". Σημειώστε ότι θα σας επιτεθούν μόνο μόλις (και αν) σας αντικρίσουν και δεν θα αρχίσουν να τρέχουν γύρω γύρω μόλις μπείτε στο χώρο τους. Αυτό σημαίνει ότι πλέον η Lara μπορεί απλώς να αποφύγει κάποιους εχθρούς, αντί να τεθεί αντιμέτωπη μαζί τους, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν θα έχετε μείνει με λίγη ενέργεια και

ΕΝΑ ΑΚΟΜΗ SEQUEL;

Οταν εμφανίζεται ένα παιχνίδι το οποίο αποτελεί τη συνέχεια κάποιου άλλου και μάλιστα πετυχημένου, ο μέσος gamer είναι λογικό να αναρωτιέται εάν αξίζει τον κόπο να διαθέσει το χρόνο του και τα λεφτά του για κάτι που ίσως να μην προσφέρει τίποτα περισσότερο από το προηγούμενο παιχνίδι, ίσως μόνο κάποιες μικρές προσθήκες. Πρόκειται για μια δικαιολογημένη ανησυχία, καθώς στο παρελθόν έχουν παρουσιαστεί αρκετά τέτοια κρούσματα.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση όμως ανάλογοι ενδοιασμοί δεν έχουν θέση, καθώς το Tomb Raider III μπορεί εμφανισιακά να μοιάζει με τον προκάτοχό του, αλλά είναι τόσες οι βελτιώσεις και οι προσθήκες που έχουν γίνει, ώστε δεν πρέπει να λείψει από καμία συλλογή. Και ο πιο δύσπιστος, ακόμη και ως μια απλή συνέχεια του Tomb Raider II να το δει, μόνο και μόνο για το σενάριο δεν θα πρέπει να το σκεφτεί και πολύ για να το αποκτήσει.



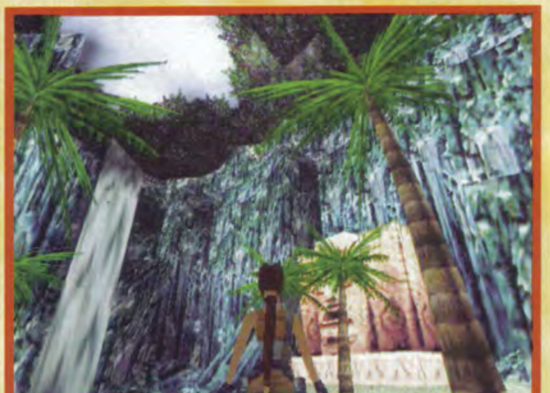
Ενας-ένας, όλοι θα πάρετε...



Χωρίς σχόλια!

θα έχετε καταναλώσει όλα τα Medical Packs σας. (Αυτό είναι κάτι που δεν επηρεάζει πλέον άμεσα την εξέλιξη του παιχνιδιού, καθώς εσείς ελέγχετε απόλυτα τον τρόπο δράσης σας. Δεν σημαίνει δηλαδή ότι, εάν παρακάμψετε κάποιους εχθρούς, δεν μπορείτε να τελειώσετε ένα επίπεδο, καθώς αυτό μπορεί πλέον να γίνει με αμέτρητους συνδυασμούς πράξεων.) Ακόμη όμως και αν επιλέξετε να εμπλακείτε μαζί τους, μη νομίζετε ότι θα είναι για εσάς υπόθεση ρουτίνας και ότι θα κάθονται σε ένα σημείο προσπαθώντας να σας πετύχουν. Τώρα, λόγω του υψηλού AI που διαθέτουν, θα τρέξουν, θα κρυφτούν, θα πηδάνε τριγύρω και γενικά ξεχάστε τους εύκολους στόχους-εχθρούς που έχετε συνηθίσει. Αυτό είναι σίγουρα ένα σημείο που προσδίδει στο παιχνίδι περισσότερη και καλύτερη shooting δράση από αυτήν του προκατόχου του. Ταυτόχρονα όμως διατηρείται πάντα η ισορροπία μεταξύ του puzzle και του action τομέα του παιχνιδιού, καθιστώντας το έτσι ένα ιδανικό action game που δεν περιορίζεται μόνο στη λογική του "προχωρώ και σαρώνω τα πάντα στο διάβα μου", αλλά απαιτεί πολύ ψάξιμο και αρκετή σκέψη.

Μεγάλη είναι και η ποικιλία των ειδικών κινήσεων που διαθέτει η Lara, οι οποίες θα τη βοηθήσουν να ξεπεράσει πολλά δύσκολα σημεία. Διαφοροποίηση υπάρχει και στον τρόπο που σώζετε το παιχνίδι. Ξεχάστε πλέον τον παλιό, καλό τρόπο, "κάθε βήμα και save", αφού για να κάνετε save θα πρέπει να βρίσκετε κάποιους ειδικούς κρυστάλλους, που υπάρχουν διάσπαρτοι στα επίπεδα του παιχνιδιού, ο καθένας από τους οποίους επιτρέπει ορισμένο αριθμό saves. Αυτό το γεγονός καθιστά το παιχνίδι πιο δύσκολο από τα προηγούμενα και απαιτεί πολλή επιδεξιότητα και μεγάλη σκέψη ως προς τον τρόπο δράσης.



Πώς ανεβαίνουν τώρα εκεί πάνω;

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται από το keyboard, αφού ο συνδυασμός των κινήσεων που απαιτούνται είναι μεγάλος, άρα και τα πλήκτρα που χρειάζονται πολλά. Ορίζετε την κατεύθυνση -όπως είναι φυσικό άλλωστε- με τα cursor keys και από κει και πέρα υπάρχουν τα ανάλογα πλήκτρα για τις κινήσεις που θέλετε να εκτελέσετε. Οι κινήσεις, για τους εξοικειωμένους με τις προηγούμενες εκδόσεις, είναι απλούστατες. Γενικά, για όσους ασχολούνται για πρώτη φορά με το Tomb Raider, η σωστή χρήση του πληκτρολόγιου δεν είναι κάτι το ιδιαίτερα δύσκολο, καθώς έπειτα από ελάχιστη ώρα ενασχόλησης η εξοικείωση με το χειρισμό είναι άμεση. Εξάλλου, εάν θέλετε προτού ξεκινήσετε τις αποστολές να εξασκηθείτε στο χειρισμό της Lara, επιλέξτε από το κεντρικό μενού το Lara's Home. Με τη σωστή εξοικείωση με το πληκτρολόγιο θα έχετε τον απόλυτο έλεγχο του παιχνιδιού και τη δυνατότητα αυτό που θέλετε να το κάνετε ακριβώς όπως το σκεφτήκατε.

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Τα πλήκτρα χειρισμού της Lara είναι τα εξής:

Ctrl	action key
Atl	άλμα
End	Roll (κύλισμα)
<	Πέταγμα δάδας (flare button)
Shift + ⇔	Αργό περπάτημα, βηματάκια
?	Σπριντ όταν κινείστε προς τα εμπρός. Πατώντας το Alt, βουτάτε και κυλάτε προς τα εμπρός
Ins	Μαζί με τα cursor keys βλέπετε προς την κατεύθυνση που δείχνουν τα βελάκια
*	Κάθισμα στα γόνατα (duck)
* + ⇔	Περπατάει στα τέσσερα
Esc	Μετάβαση στο κεντρικό μενού

ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οπως προαναφέραμε οι περιπέτειες της Lara λαμβάνουν χώρα σε 5 διαφορετικά σημεία του πλανήτη μας. Τι θα συναντήσει όμως η καλή μας φίλη στα άγνωστα μέρη που θα επισκεφτεί;

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεστε στην **Ινδία**, που αποτελεί το αρχικό επίπεδο του Tomb Raider III και κατά κάποιον τρόπο το δοκιμαστικό στάδιο, όπου μπορείτε να πειραματιστείτε

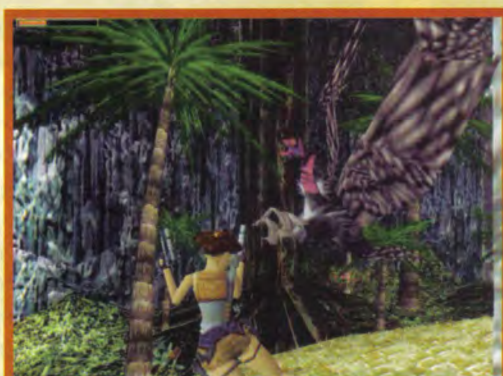


3 σε 1; Αντιαθλητικό φάουλ...

και να εξοικειωθείτε πλήρως με το παιχνίδι. Αφού κυλίσετε λίγο στα καρφιά που βρίσκονται διάσπαρτα σε μερικά σημεία, θα έχετε αρχικά να αντιμετωπίσετε γιγαντιαίες κόμπρες που σας εκτοξεύουν θανάσιμο δηλητήριο. Στη συνέχεια θα αντιμετωπίσετε έναν μυστηριώδη σκοτεινό τύπο που μοιάζει με surfer!!! Αφού ξεπεράσετε και αυτό το εμπόδιο, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τους πιο εντυπωσιακούς εχθρούς, τους μικρούς Shivas. Οι Shivas ήταν ινδικές θεότητες (ημίθεοι για την ακρίβεια), που αντιπροσώπευαν τον πόλεμο και το θάνατο, κύριο χαρακτηριστικό τους δε ήταν τα 6 χέρια τους (μάλλον ξαδελφάκια της θεάς Κάλι θα ήταν). Εδώ οι τύποι είναι οπλισμένοι μέχρι τα ...μπούνια και στα 6 χέρια τους! Εκτός των άλλων, διαθέτουν κάποιες τρομακτικές μάσκες, οι οποίες -όπως οι ίδιοι καυχώνται- είναι ικανές να σας τρομάξουν (ναι καλά, ψαρώσαμε τώρα) περισσότερο από τα ίδια τα όπλα που έχουν στη διάθεσή τους. Αφού "καθαρίσετε" με ό,τι εχθρούς εμφανιστούν και τελειώσετε το επίπεδο, θα πρέπει να επιλέξετε να συνεχίσετε σε κάποιο από τα South Pacific, Nevada και London. Υπάρχει βέβαια και η πίστα της Ανταρκτικής, αλλά για να φτάσετε εκεί, θα πρέπει πρώτα να ολοκληρώσετε όλα τα προηγούμενα.

Ας δούμε λοιπόν ένα προς ένα και τα υπόλοιπα επίπεδα-αποστολές (σε τυχαία σειρά):

South Pacific: Εδώ τα σχόλια για τον τόπο της αποστολής περιττεύουν, καθώς βρισκόμαστε σε ένα άγνωστο μεν αλλά πολύ εξωτικό νησάκι του Νότιου Ειρηνικού Ωκεανού. Μόνο που το νησάκι αυτό, πέρα από τη φυσική ομορφιά του, έχει ένα πάρα, μα πάρα πολύ μεγάλο ελάττωμα: τους κατοίκους του, ιθαγενείς και μη. Αν νομίζετε ότι οι ιθαγενείς θα σας υποδεχτούν κάτω από εξωτικούς ρυθμούς και με καλλίγραμμες ντόπιες, που θα σας περνάνε στεφάνια από λουλούδια στο λαιμό, τότε καλύτερα να... αλλάξετε πλευρό - κοινώς, με αυτό το πλευρό να κοιμάστε. Οι διαθέσεις τους μόνο φιλικές δεν είναι και σίγουρα αυτά που κρατάνε στα χέ-



Ποιος είπε ότι το κυνήγι στο δάσος είναι ακίνδυνο;



ΟΙ ΕΙΔΙΚΕΣ (ΚΑΙ ΜΗ) ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΗΣ LARA

Μεγάλη είναι η ποικιλία των ειδικών κινήσεων που διαθέτει η Lara, οι οποίες θα τη βοηθήσουν να ξεπεράσει πολλά δύσκολα σημεία.

Vaulting: Εάν η Lara βρεθεί μπροστά σε ένα εμπόδιο, το οποίο μπορεί να ξεπεράσει σκαρφαλώνοντας, πατήστε το Up (επάνω) και το action key, για να το καταφέρετε.

Climbing: Μπροστά σε ψηλότερους τοίχους και σημεία όπου το vaulting δεν επαρκεί για το πέρασμά τους, κάνετε την ίδια ενέργεια με πριν, μόνο που πρέπει να κρατήσετε πατημένο το action key, έτσι ώστε να πιαστεί στην άκρη του τοίχου και στη συνέχεια να σκαρφαλώσει. Και από κει και πέρα, χρησιμοποιώντας τα αντίστοιχα cursor keys, μπορείτε να σκαρφαλώσετε προς όποια κατεύθυνση θέλετε. Πολλές φορές, αφού σκαρφαλώσετε κάπου, είναι πιθανό να βρεθείτε μπροστά σε μικρά ανοίγματα. Πατώντας το crawl key και το μπροστινό βελάκι, η φίλη μας θα προχωρήσει στο άνοιγμα - εάν τη χωράει βέβαια. Θυμηθείτε να κρατάτε πατημένο το crawl key για όσο διάστημα θέλετε να κινείται με αυτόν τον τρόπο.

Grabbing Hold: Εάν η Lara την ώρα που πηδάει είναι κοντά σε κάποια προεξοχή, κρατώντας πατημένο το action key μπορεί να γαντζωθεί σε αυτήν. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να σκαρφαλώνετε και σε τοίχους των οποίων η κατασκευή το επιτρέπει. Είναι αυτονόητο ότι ορίζετε και πάλι την κατεύθυνση με τα βελάκια και ότι, εάν αφήσετε το action key, η Lara θα πέσει.

Monkey Swing: Εάν ανακαλύψετε πάνω από το κεφάλι σας κάτι που θα σας βοηθήσει να ξεπεράσετε κάποιο εμπόδιο και θελήσετε να το χρησιμοποιήσετε (εάν θέλετε κάνετε και αλλιώς), πατήστε το jump key για να πηδήξετε και το action key για να γαντζωθείτε. Κρατήστε και πάλι πατημένο το action key και με το αριστερό και το δεξί βελάκι κάνετε τη Lara να κρεμαστεί και να περιστραφεί. Αφήνοντας το action key, αφήνετε τις μπάρες.

Από κει και πέρα, μαζεύετε τα αντικείμενα που θα βρείτε στο δρόμο σας πατώντας -σωστά μαντέψατε- το action key. Ακόμη καλό θα ήταν να μαζεύετε και τα αντικείμενα που σας αφήνουν ενθύμιο οι εχθροί που "καθαρίζετε".

Γενικά με το ίδιο πάντα πλήκτρο θέτετε σε λειτουργία τους διακόπτες και επιλέγετε τα αντικείμενα που θα χρησιμοποιήσετε. Τέλος, με το flare button ανάβετε μία από τις δάδες που έχετε στη διάθεσή σας και που σας είναι ιδιαίτερα χρήσιμες σε σημεία όπου δεν βλέπετε ούτε τη μύτη σας. Σημειωτέον ότι όσο είναι αναμμένη κάποια δάδα, δεν σας εμποδίζει να κάνετε όποια κίνηση θέλετε και λειτουργεί ακόμη και κάτω από το νερό. Οταν κρίνετε ότι πλέον σας είναι περιττό βάρος, απλώς την πετάτε από το χέρι σας. Αν θέλετε να την πετάξετε μακριά, πατήστε το flare button.



Stairway to Heaven ή μήπως Highway to Hell;

ρια τους (ένα είδος δάδας) δεν το έχουν σε τίποτα να τα χρησιμοποιήσουν εναντίον σας. Εκτός από αυτούς όμως θα συναντήσετε και τους τρομακτικούς lizard men, δηλαδή τους ανθρώπους-σαύρες. (Αυτό μου προκαλεί την υποψία ότι το συγκεκριμένο είδος είναι αποτέλεσμα των πολλών πυρηνικών δοκιμών που έχουν πραγματοποιηθεί τα τελευταία χρόνια σε αυτού του είδους τα νησάκια.) Αφού ξεφύγετε και από αυτούς και ανακουφισμένοι ετοιμάζεστε να διαλέξετε την επόμενη αποστολή σας, διαπιστώνετε πόσο λάθος κάνατε. Θα συναντήσετε τους φίλους σας τους πάνοπλους μισθοφόρους, καθώς και κάποια τεράστια πουλιά, που σας βλέπουν σαν ένα πολύ νόστιμο μεζεδάκι.

Το καλύτερο το αφήσαμε για το τέλος, καθώς προτού να τελειώσετε αυτή την αποστολή, θα έρθετε αντιμέτωποι με μερικά μικρούλια (όσο πατάει ο... βροντόσαυρος) δεινοσαυράκια (Spielberg, HELP) και τελικά θα βρεθείτε πρόσωπο με πρόσωπο με ένα τεράστιο και τρομερό τυραννόσαυρο (όχι δεν πρόλαβα να ρωτήσω το όνομά του, γιατί προσπαθούσα να του εξηγήσω ότι δεν είμαι σουβλάκι). Αν καταφέρετε και τον ξεπεράσετε, τότε και μόνον τότε είστε έτοιμοι να αλλάξετε αποστολή. Σίγουρα το South Pacific είναι το επίπεδο που ξεχωρίζει για τη φαντασία στην πλοκή του.

Nevada: Η περιβόητη Περιοχή 51 είναι ο τόπος της επόμενης αποστολής σας, της πιο αξιοπερίεργης από όλες. Στην αποστολή αυτή θα συναντήσετε τους περισσότερους γήινους (ανθρώπινους) εχθρούς. Οι τύποι είναι ντυμένοι σαν αστυνομικοί και πάνοπλοι με κάθε λογής όπλα. Έτσι, θα σας επιτεθούν με απλά πιστόλια αλλά και με μυδράλια (machine guns) με ειδικές υπέρυθρες διόπτρες. Ακόμα μην εκπλαγείτε εάν σας επιτεθούν με απλά γκλομπ και επιχειρήσουν να σας κάνουν τουλούμι στο ξύλο. Άντε να τους εξηγήσετε πώς δεν πετάξατε εσείς τα σπασμένα καθίσματα... οπ, λάθος, κάπου μπερδεύτηκα. Τέλος πάντων, το μεγαλύτερο κακό με αυτούς τους τύπους είναι ότι θα τους πετύχετε σε κάποια απίθανα σημεία, που ούτε μπορείτε να τα φανταστείτε. Α! και προσοχή στα αεροπλάνα - θα καταλάβετε το γιατί. Απαιτούν λοιπόν μεγάλη προσοχή και γερά αντανακλαστικά, για να μπορέσετε να αντεπεξέλθετε. Τέλος, όσοι γνωρίζουν την ιστορία της συγκεκριμένης περιοχής και όσα κατά καιρούς έχουν ειπωθεί, ας περιμένουν να συναντήσουν κάτι ανάλογο σε αυτήν την αποστολή. Για όσους δεν ξέρουν (υπάρχουν άραγε και τέτοιοι;), ας κάνουν υπομονή μέχρι να φτάσουν σε αυτό το σημείο και να το δουν μόνοι τους (μήπως είμαι λίγο σαδιστής;).

London: Αυτό είναι πιθανότατα το πιο ατμοσφαιρικό επίπεδο του παιχνιδιού. Στην περιπλάνησή σας στα σκοτεινά σοκάκια της πόλης θα συναντήσετε πολλούς καλούς ανθρώπους, που σεβόμενοι την κόπωσή σας, είναι πρόθυμοι να σας απαλλάξουν από οτιδήποτε περιττό κουβαλάτε πάνω σας, ακόμη και από τον ίδιο σας τον εαυτό. Ναι, σωστά καταλάβατε. Να σας συστήσω τους τίμιους ληστές της πόλης μας. Α, για το γκλομπ που θα δείτε μην ανησυχείτε. Το έχουν για να ανοίγουν φύλλο. Μην ξεχάσετε να ταΐσετε και τα αδέσποτα σκυλάκια που θα βρείτε. Τα καημένα από την πείνα τους έφαγαν κάτι κρέμες ξυρί-



Μμμ, μάλλον σε ψησταριά ήρθα.

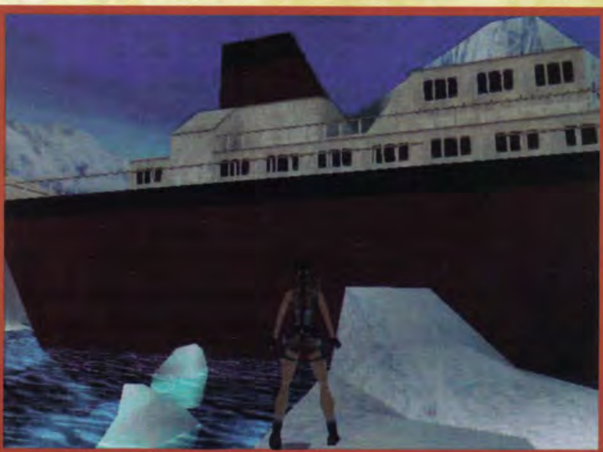


Ώρα για ψάρεμα.

ΤΑ ΠΕΝΤΕ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



σματος που βρήκαν, για αυτό είναι πασαλειμμένα με αφρούς γύρω από το στόμα τους. Αφού τελειώσετε τις γνωριμίες και τις συστάσεις με τους εκλεκτούς κυρίους και τα ζωάκια τους, θα προχωρήσετε παρακάτω, όπου θα βρείτε κάποιους νέους μισθοφόρους. Αυτοί οι καημένοι, όταν ήταν


Το πλοίο θα σαλπάρει για λιμάνια ξένα...


Εδώ μιλάνε τα γραφικά.

μικροί, ήθελαν να ασχοληθούν με τη ραπτική. Επειδή όμως οι οικογένειές τους δεν τους άφησαν, τους έμεινε απωθημένο. Ετσι, τώρα κάθονται σε μια γωνιά και όποιον περνάει τον γαζώνουν και του ανοίγουν κουμπότρυπες, προκειμένου να ικανοποιήσουν το παιδικό τους κόμπλεξ. Προσπαθήστε να μην τους αφήσετε να επέμβουν σε εσάς, γιατί η άποψή τους για το τι κοστούμι θα σας πήγαινε καλύτερα

δεν θα σας αρέσει καθόλου. Αν όλα αυτά σας άρεσαν, το επόμενο θα σας ενθουσιάσει. Σε κάποιο σημείο της αποστολής, θα πρέπει να περάσετε μέσα από τούνελ (στο χωριό μας τα λένε και υπονόμους). Εκεί, αντί για ποντικάκια ή άλλα συμπαθή κατοικίδια, θα συναντήσετε κάποια μεγάλα ρομπότ, με ηλεκτρικά χεράκια, που τα κινούν με χάρη περισσή προς τα πάνω σας, με σκοπό να σας μετατρέψουν σε καλοψημένα τοστάκια.

Για το τέλος αφήσαμε την τελική πίστα, την **Ανταρκτική**. Στα παγωμένα τοπία της θα συναντήσετε αρκετά διαφορετικά είδη εχθρών, ανθρώπων και σκυλιών. Και εδώ υπάρχουν οι γνώριμοί μας πλέον μισθοφόροι-κομάντος, οι οποίοι ειδικεύονται στο καμουφλάζ. Χρησιμοποιώντας τα πολικά χρώματα, σας στήνουν ενέδρες οι οποίες είναι πολύ δύσκολο να εντοπιστούν. Αν δεν τους αντιμετωπίσετε, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με τα μυδράλια και τα φλογοβόλα τους - εάν προλάβετε να δείτε και πολλά δηλαδή.

Ποιος είπε λοιπόν πως το ψάξιμο για τα χαμένα κομμάτια του κομήτη θα είναι εύκολη δουλειά; Είναι γεγονός πως το παιχνίδι είναι πολύ μεγάλο σε μέγεθος -αλλά με άκρως ενδιαφέρουσα πλοκή, που δεν το κάνει βαρετό-, λόγω δε και των εχθρών σας απαιτεί αρκετό χρόνο για την ολοκλήρωσή του. Ομως είναι σίγουρο ότι ακόμη και αν κολλήσετε για αρκετό

καιρό σε κάποιο σημείο, δύσκολα θα αποφασίσετε να το εγκαταλείψετε, καθώς είναι μεγάλη η αίσθηση ρεαλισμού που προσφέρει. Είναι σίγουρα το καλύτερο από τα παιχνίδια της σειράς Tomb Raider και αξίζει να του αφιερώσετε ση-


Καλά, αυτή η κοπέλα δεν κρυώνει;

μαντικό κομμάτι του ελεύθερου χρόνου σας.

Αναλογιζόμενος ότι κάθε παιχνίδι της σειράς αυτής προχωρεί πολλά βήματα πέρα από το προηγούμενο και με βάση τα όσα είδα στην τελευταία έκδοση γεννάται στο μυαλό μου ένα μεγάλο ερώτημα: "Τι πρέπει και τι μπορούμε να περιμένουμε από το Tomb Raider IV;" Μέχρι όμως να απαντηθεί, ας ασχοληθούμε με αυτό το τρομερό παιχνίδι που κρατάμε στα χέρια μας. PC



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	93

95



Το καλύτερο μέχρι στιγμής παιχνίδι της σειράς (ίσως και του είδους) με εκπληκτικά γραφικά, τρομερή πλοκή και εκπληκτικό χειρισμό. Ενα "must" για τους φίλους των action games, που υπόσχεται πολλές ώρες ενασχόλησης μαζί του.

SETTLERS 3

Η φετινή χρονιά πρέπει να παραδεχτούμε ότι κύλησε πολύ όμορφα για τους φίλους των strategy games. Ειδικά οι φίλοι των RTS "οικονομικής διαχείρισης" δεν μπορούν να είναι παραπονεμένοι: Games όπως τα Industry Giant, Caesar 3 και -κυρίως- Knights and Merchants προσέλκυσαν το ενδιαφέρον και το χρόνο τους. Το Settlers 3, που κλείνει τη χρονιά, είναι ένας από τους πλέον αναμενόμενους τίτλους, κυρίως από τους φίλους της δημοφιλούς σειράς "Settlers" αλλά και από όσους γενικά αρέσκονται σε strategy games τέτοιου τύπου. Το ότι θα αποτελούσε άξια συνέχεια της σειράς των Settlers ήταν κάτι περισσότερο από σίγουρο. Το θέμα ήταν, τουλάχιστον κατά την άποψή μου, το αν θα μπορέσει να "χτυπήσει" το υπέροχο Knights and Merchants...

του Σωτήρη Μπέλλου

Το Knights and Merchants δίχως αμφιβολία αντέγραψε το gameplay των Settlers, δημιουργώντας όμως παράλληλα τη δική του, υπέροχη, μεσαιωνική ατμόσφαιρα. Επίσης, στον τομέα των μαχών, χωρίς να είναι κάτι το συγκλονιστικό, ήταν πολύ ανώτερο από το Settlers 2, με πολλές μονάδες αλλά και αρκετή δράση. Ο βασικός λόγος που δεν είχα προβεί σε συγκρίσεις μεταξύ Knights and Merchants και Settlers ήταν επειδή περίμενα το πιο "φρέσκο" Settlers 3, ώστε ο ανταγωνισμός να είναι περισσότερο δίκαιος. Πάντως στον τομέα χιούμορ το Settlers 3 κερδίζει αμέσως, αφού, όπως θα διαπιστώσετε:

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Οι ταμπελίτσες που βλέπετε απεικονίζουν τα ευρήματα των γεωλόγων.

ΚΑΙ ΟΙ ΘΕΟΙ ΤΡΕΛΑΘΗΚΑΝ!

Εντάξει, δεν τρελάθηκαν ακριβώς, απλά... ήταν τρελοί από πριν! Η εισαγωγή -και η υπόθεση του παιχνιδιού- μπλέκει τις σημαντικότερες θεότητες τριών πανίσχυρων πολιτισμών: τον Δία του ρωμαϊκού (εγώ βέβαια είχα την εντύπωση ότι ο Δίας ήταν... Ελληνάρα, ίσως αυτός που τον... εφηύρε έπρεπε να είχε αποκτήσει τα δικαιώματα!), τον Χόρους, δηλαδή τον Αιγύπτιο θεό του ήλιου, και τον Ch"ih-yu (όποιος βρει πώς προφέρεται, κερδίζει αμύθητα πλούτη). Η εισαγωγή θέλει τους θεούς ως παρακμασμένους: Ο Δίας αδιαφορεί για το λαό του επιδιδόμενος στο αλκοολίκι (έχει φτιάξει μια μπάκα, άλλο πράμα), ο Χόρους είναι ολίγον τι... ψωνισμένος με τις πυραμίδες του και ο θεός του τρόμου των Κινέζων (ή Ασιατών, για το παιχνίδι), ο Ch"ih-yu, περισσότερο γέλιο παρά τρόμο προκαλεί. Είναι λίγο αφελής αλλά κατά βάθος καλός... δράκος.

Βλέποντας την κατάντια τους, ο άγνωστος θεός (!) που τους δημιούργησε αποφασίζει να δράσει. Καλεί τους τρεις θεούς σε ακρόαση και τους προστάζει να διαγωνιστούν μεταξύ τους!



Τσιμπάει;

Κάθε θεός θα επιλέξει έναν υπήκοό του, που, οδηγώντας τη φυλή του, θα νικήσει τους υπόλοιπους εκλεκτούς. Οποιος χάσει, κατά τα λεγόμενα του άγνωστου θεού, χάνεται.

Δεν ξέρω αν το πιάσατε, αλλά ακριβώς αυτό τον υπήκοο ενσαρκώνετε εσείς. Ετοιμαστείτε λοιπόν ως Ρωμαίοι, Αιγύπτιοι ή Ασιάτες να οδηγήσετε το λαό σας στη δόξα!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Τα campaigns του παιχνιδιού είναι τρία: ένα με τους Ρωμαίους (εύκολο), ένα με τους Ασιάτες (μέσο) και ένα με τους Αιγύπτιους (δύσκολο). Επίσης, και αυτό είναι ευχάριστο, εκτός του multiplayer μπορείτε να παίξετε μεμονωμένα σενάρια, μέσα από έναν σχετικά μεγάλο κατάλογο από single και multiplayer



Το shipyard εργάζεται πυρετωδώς.



Η αρχιτεκτονική των Ασιατών είναι εντελώς ανατολίτικη. Γενικά, κάθε φυλή έχει την αρχιτεκτονική που της ταιριάζει, ενώ σε καθεμία υπάρχουν ορισμένα ξεχωριστά κτίρια.

χάρτες. Οπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, το gameplay του Settlers 3 στηρίζεται κυρίως στην οικονομία και τη διαχείριση των αποικιών σας, με το πολεμικό στοιχείο να υπάρχει μεν αλλά όχι τόσο έντονα όσο π.χ. στο Knights and Merchants.

GAMEPLAY

Το βασικό ατού του Settlers 3, όπως άλλωστε και των προκατόχων του, είναι η οικονομία. Πράγματι, η διαχείριση των μικρών αποικιών σας θυμίζει έντονα τη ζωή σε μια παλιά κοινωνία! Η βασική δύναμη των αποικιών είναι οι Settlers, τα μικρά και... στρουμπουλά αυτά ανθρωπάκια που θα δείτε να κινούνται προς όλες τις κατευθύνσεις αναλαμβάνοντας κάθε είδους δουλειά. Συνήθως ξεκινάτε με μια μικρή δύναμη από Settlers, ένα ή δύο κτίρια και λίγες πρώτες ύλες, π.χ. ξύλο και πέτρα. Επίσης, επειδή τα περισσότερα κτίρια απαιτούν εργαλεία για να λειτουργήσουν (π.χ. οι φάρμες χρειάζονται δρεπάνια, τα shipyards σφυριά), σας δίνονται και μερικά εργαλεία για να ξεκινήσετε. Αρχικά θα κατασκευάσετε κτίρια για τους ξυλοκόπους σας, sawmills για τη μετατροπή των κορμών σε ξυλεία, foresters για αναδάσωση και κτίρια για εξόρυξη πέτρας.

Στη συνέχεια, και εφόσον η βιομηχανία παραγωγής πρώτων υλών αποκτήσει μια σταθερότητα, είστε έτοιμοι για περισσότερο βαριές κατασκευές. Πρώτα χτίστε ένα ή δύο σπίτια (μικρά, μεσαία ή μεγάλα) για να μεγαλώσει ο πληθυσμός σας και ξεκινήστε: ανάθεση σε γεωλόγους να βρουν κοιτάσματα χρυσού, σιδήρου, κάρβουνου, εξόρυξή τους και επεξεργασία του χρυσού και του σιδήρου σε αντίστοιχες πλάκες. Τέλος, προχωρήστε στην κατασκευή εργοστασίων για την παραγωγή εργαλείων, όπλων και πολεμικών μηχανών και ενός shipyard για τα πλοία σας και... voila! Η βαριά βιομηχανία της εποχής! Η λεπτομέρεια του παιχνιδιού ως εδώ είναι εντυπωσιακή, αλλά ακόμα δεν έχετε δει τίποτα! Επειδή οι εργάτες των ορυχείων έχουν την τάση να γεμίζουν τις κοιλιές τους
-που ήδη δείχνουν αρκετά γεμάτες-, θα πρέπει να κατασκευάσετε και μια αλυσίδα παραγωγής φαγητού. Ιδού λοιπόν: ψαράδικα (οι Settlers ψαρεύουν με καλάμι - το ψάρι δεν... τσιμπά πάντα!), φάρμες για την παραγωγή σιταριού, μύλος που θα το αλέσει και -τελικά- φούρνος, που σε συνδυασμό με νερό από το waterworks που είχατε τοποθετήσει κοντά σε ένα ποτάμι, θα μετατρέψει το αλεσμένο σιτάρι σε ψωμί. Τέλος, επειδή το κρέας δεν θα μπορούσε να λείπει από μια σωστή οικονομία, θα χτίσετε και φάρμες γουρουνιών, όπου θα εκτρέφονται τα, προορισμένα για το διπλανό σφαγείο, άμοιρα ζώα! Συνολικά το gameplay σε ό,τι αφορά την οικονομία παρουσιάζει εκπληκτική λεπτομέρεια, χωρίς όμως να του λείπουν η απλότητα και η ευχρηστία. Σε αυτό τον τομέα το Settlers 3 είναι από τα καλύτερα strategies που έχω δει ποτέ!

Οπως κάθε fan των strategies που σέβεται τον εαυτό του, το επόμενο βήμα σας θα είναι να δείτε λίγη δράση, να συγκροτήσετε κανένα στρατό, να ξεκινήσετε μια μικρή εκστρατεία, να χύσετε τέλος πάντων λίγο από το αίμα των αντιπάλων σας! (Πείτε με πολεμοχαρή, αιμοδιψή, ας με βγάλετε και στο ΣΚΑΪ, εγώ πάντως θέλω ΜΑΧΕΣ!!!) Στο Settlers 3 υπάρχει η ακόλουθη φιλοσοφία, που διαφοροποιείται από τα περισσότερα strategies που έχουμε συναντήσει: Για να επικρατήσετε του αντιπάλου σας, θα πρέπει απλά να καταλάβετε ή να καταστρέψετε όλες τις οχυρώσεις του. Κάθε αμυντικό κτίριο καλύπτει και μια έκταση μέσα στην οποία είστε ελεύθεροι να χτίσετε. Δηλαδή για να επεκτείνετε τα σύνορά σας, θα πρέπει να κατασκευάζετε συνεχώς αμυντικά κτίρια (μπορείτε βέβαια να στείλετε και μερικούς pioneers να καταλάβουν ουδέτερο έδαφος, αλλά αργούν τραγικά). Αν τα κτίρια αυτά καταστραφούν ή καταληφθούν από τον εχθρό (εσείς πάντως μπορείτε να καταστρέψετε τα δικά σας μέσα από αντίστοιχο option χωρίς επιπτώσεις - έτσι ελευθερώνετε απαραίτητο χώρο), όλα τα κτίρια τα οποία καλύπτουν καταστρέφονται. Αν κάποιος χάσει όλα τα κτίριά του κατ' αυτό τον τρόπο, τότε πολύ απλά... χάνεται και ο ίδιος!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

P-100MHz, 32MB RAM, κάρτα γραφικών 2MB συμβατή με DirectX, 4x CD-ROM, Windows 95/98/NT 4.0, 250MB στο σκληρό, DirectX 6.0, modem 28.8 για multiplayer

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μας προσέφεραν τα καταστήματα One Way Ν. Σμύρνης και Games Club.

ΘΑΛΑΤΤΑ, ΘΑΛΑΤΤΑ

Στο Settlers 3 θα κατασκευάσετε πλοία, είτε εμπορικά είτε μεταγωγικά, ώστε να επιδοθείτε σε... υπερπόντιες εκστρατείες. Δείτε το μεταγωγικό κάθε φυλής:



Το αιγυπτιακό μεταγωγικό θυμίζει περισσότερο σχεδία παρά πλοίο!



Ιδού και το ρωμαϊκό μεταγωγικό. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά μου θυμίζει Αστερίξ!



Το μεταγωγικό των Ασιατών. Εντελώς ανατολίτικο.

SETTLERS 3



Οι... πανίσχυρες ρωμαϊκές λεγεώνες αποβιβάζονται.

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΤΟ SETTLERS 3

Το παιχνίδι σε αυτό τον τομέα αρχικά ενθουσιάζει, αφού όπως θα διαπιστώσετε, διατίθενται αρκετά πολεμικά κτίρια προς κατασκευή, όπως Guard Towers και κάστρα (μπορείτε μάλιστα να δείτε τους στρατιώτες σας να τα οχυρώνουν!) καθώς και εργοστάσια παραγωγής πολεμικών μηχανών. Δυστυχώς όμως υπάρχουν μόλις τρεις μονάδες στρατιωτών (swordsmen, bowmen και spearmen), ενώ οι μάχες είναι... για κλάματα, ή μάλλον για γέλια, αφού και μόνο η όψη των στρατιωτών σάς προκαλεί γέλιο. Αποψή μου είναι πως το παιχνίδι σχεδιάστηκε για να προσφέρει περισσότερο χιούμορ παρά πολεμικό ύφος, αλλά δεν ξέρω κατα πόσο κάτι τέτοιο είναι προτιμητέο από όλους (από μένα πάντως ΟΧΙ!). Εντάξει, δεν επιθυμώ πάντα το πολεμικό στοιχείο σε ένα game, αλλά από τη στιγμή που υπάρχει, ΑΠΑΙΤΩ να είναι προσεγμένο. Πάντως, αν δεν δίνετε βαρύνουσα σημασία στο πολεμικό τμήμα, τότε σίγουρα δεν θα προβληματιστείτε ιδιαίτερα. Σε αυτή την περίπτωση, απλώς θα έχετε απορροφηθεί τόσο πολύ από τη λεπτομέρεια του υπόλοιπου gameplay, που μάλλον δεν θα ζητάτε τίποτα περισσότερο!

Το ενδιαφέρον της υπόθεσης "πόλεμος" έγκειται στο ότι οι στρατιώτες σας μπορούν να ανέβουν επίπεδο. Αν κατασκευάσετε έναν μικρό ναό (ή τη Σφίγγα, για τους Αιγύπτιους!) και τον προμηθεύσετε συνεχώς με το αγαπημένο οινοπνευματώδες του θεού σας (π.χ. κρασί για τον Δία - καλά, μιλάμε για θεούς σκέτους αλκοολικούς), τότε, μόλις συγκεντρωθεί αρκετό mana, θα επιλέξετε το είδος των στρατιωτών σας (π.χ. swordsmen) που θα ανέβει level. Επίσης στο παιχνίδι θα συναντήσετε και healers (οι... medic της εποχής) που θα γιατρεύουν τις πληγωμένες μονάδες σας, κατασκόπους που θα αποκαλύψουν τις θέσεις του εχθρού που καλύπτονται από το Fog of War, καθώς και ιερείς που είναι ικανοί να πραγματοποιήσουν ορισμένα εντυπωσιακά θαύματα!

Οπως στην οικονομία έτσι και στο πολεμικό τμήμα κυριαρχεί μια λογική σειρά, καθετί είναι μέρος μιας αλυσίδας. Κατά συνέπεια οι στρατιώτες σας γίνονται περισσότερο ισχυροί στις μάχες εκτός των συνόρων σας όσο παράγετε πλάκες χρυσού, ενώ οι πολεμικές μηχανές δεν διαθέτουν τα... άπειρα πυρομαχικά, όπως σε άλλα strategies, αλλά θα πρέπει να ανεφοδιάζονται σε πυρομαχικά που, σημειωτέον, κατασκευάζετε εσείς! Πέραν της λεπτομέρειας στην προετοιμασία, ο πόλεμος στο Settlers 3 δεν μου άρεσε. Τον βρήκα πολύ βαρετό και "λίγο". Σίγουρα προσφέρει γέλιο (με όλα αυτά τα... ανθρωπάκια να πολεμούν), και το χιούμορ είναι πάντα καλοδεχούμενο, ενώ, όπως καθετί καινούριο, αρχικά παρουσίασε ενδιαφέρον. Μετά τις πρώτες μάχες όμως κουράζει απελπιστικά. Η όλη δομή του είναι υπερβολικά αργή (οι στρατιώτες σας, ακόμα και αν ανέβουν levels, παραείναι αργοί στις κινήσεις τους), ενώ η απουσία ποικιλίας στις μονάδες καθιστά τις μάχες βαρετές. Αφοσιωθείτε στην οικονομία και μην περιμένετε πολλά από τις μάχες.

ΚΑΣΤΡΑ & ΠΟΛΙΟΡΚΗΤΕΣ

Τα αμυντικά κτίρια επιβάλλονται για να εδραιώσετε την κυριαρχία σας...







...αλλά, από την άλλη, δεν είναι αρκετά μπροστά στα εξής:



Η βαλίστρα ανήκει στους Αιγύπτιους.



Ο καταπέλτης στους Ρωμαίους.



Οσο για το κανόνι, δεν θα μπορούσε να ανήκει αλλού παρά στους Ασιάτες, διότι, ως γνωστόν, οι Κινέζοι ανακάλυψαν την πυρίτιδα κ.λπ. κ.λπ. κ.λπ.

INTERFACE

Στο Settlers 3 για να "προχωρήσετε" το χάρτη θα πρέπει, εκτός από το παραδοσιακό dragging του mouse, να κρατάτε παράλληλα πατημένο το δεξί mouse button (βλ. Dark Omen). Αυτό είναι ίσως το μοναδικό πρόβλημα του interface, που σημειώστε ότι είναι right clicked. Οπως και στο Knights and Merchants, μεγάλο ποσοστό των μονάδων σας (γενικά όλες όσες σχετίζονται με την παραγωγική διαδικασία) ελέγχεται από τον υπολογιστή.

Ο στρατός πάντως ελέγχεται αποκλειστικά από τον παίκτη. Βέβαια μέσω του interface μπορείτε να απευθύνετε έμμεσα εντολές στους Settlers σας, π.χ. σχετικά με το αγαθό στη διανομή του οποίου να δώσουν προτε-



Το κάστρο και το κανόνι της φωτογραφίας φρουρούν τα ασιατικά σύνορα.



Οι μάχες είναι για γέλια. Ειδικά ο ήχος που βγάζουν οι Settlers σας όταν σκοτώνονται θυμίζει παιδικό κλάμα!

ραιότητα, και ακόμη να απενεργοποιήσετε την λειτουργία ορισμένων κτιρίων, να παραγγείλετε την επείγουσα κατασκευή ορισμένων αγαθών ή όπλων κ.ά. Πολύ έξυπνο χαρακτηριστικό, που σε πολλά σημεία λύνει τα χέρια σας, είναι η δυνατότητα ανάθεσης μιας "περιοχής εργασίας" σε κάποιο κτίριο. Ετσι μπορείτε, αν π.χ. τελειώσουν τα ξύλα από μια περιοχή, αντί να κατασκευάσετε νέο κτίριο για τον ξυλοκόπο σας, να του αναθέσετε να δουλέψει στην περιοχή όπου υπάρχουν δέντρα. Επίσης, αντίθετα με το Settlers 2 και το Knights and Merchants, δεν χρειάζεται να κατασκευάζετε δρόμους μεταξύ των κτιρίων σας. Συνολικά η τεχνητή νοημοσύνη των εργατών σας δεν παρουσιάζει προβλήματα. Αρκεί να κατανοήσετε όλες τις λειτουργίες του παιχνιδιού, κάτι όχι ιδιαίτερα απλό, αφού πολλά δεν αναφέρονται τόσο στο συνοδευτικό εγχειρίδιο, που υπάρχει μάλλον για λόγους εντυπώσεων, όσο και στο -HTML σελίδων- on-line manual.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά διατίθενται σε τρεις αναλύσεις (640x480, 800x600 και 1.024x768) και χαρακτηρίζονται από υψηλή ποιότητα. Σας επιτρέπουν να παρακολουθήσετε όλες τις λεπτομέρειες μιας φανταστικής αποικίας: τους ψαράδες να δουλεύουν με απόλυτη φυσικότητα, τους ξυλοκόπους το ίδιο, τους αγρότες να κόβουν με το δρεπάνι τους το σιτάρι κ.λπ. Μοναδική ένσταση το εφέ του χτισίματος, όπου το κτίριο δείχνει σαν να "υφαίνεται" από τους εργάτες σας, τη στιγμή που το αντίστοιχο εφέ του Knights and Merchants είναι περισσότερο ρεαλιστικό και πολύ πιο όμορφο. Το soundtack είναι εκπληκτικό, περιλαμβάνοντας υπέροχα (ανάλογα με τη φυλή με την οποία παίζετε) ορχηστρικά κομμάτια (ειδικά με τους Αιγύπτιους και τους Ασιάτες η μουσική είναι άψογη), ενώ συμπαθητικά ηχητικά εφέ ζωντανεύουν τα τεκταινόμενα στην αποικία σας.

MULTIPLAYER

Μέσα από LAN, τα πρωτόκολλα TCP/IP και IPX/SPX, καθώς και τον Settlers III Internet Server μπορείτε να αγωνιστείτε σε multi games, για να οδηγήσετε (ξανά) τους Settlers σας στη δόξα. Μπορείτε να συνυπάρξετε ειρηνικά με άλλον παίκτη ασχολούμενοι με το εμπόριο (είτε διά θαλάσσης είτε οδικώς, με καραβάνια από.... γαϊδούρια) ή να αφήσετε τα περί ειρήνης και να επιδοθείτε σε μάχες, ένα πασίγνωστο on-line... σπορ. Υπάρχουν ήδη αρκετοί multi χάρτες, οπότε το ενδιαφέρον σας θα διατηρηθεί στο ακέραιο για αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Settlers 3 είναι ένα game που απευθύνεται πρωτίστως στο κοινό των προηγούμενων Settlers. Αν ανήκετε σε αυτό, τότε αποκτήστε το χωρίς δισταγμό. Αποκτήστε το επίσης αν σας ενδιαφέρουν τα strategy games όπου η οικονομία έχει τον πρώτο λόγο, αφού είναι από τους κορυφαίους τίτλους αυτής της κατηγορίας που έχουν εμφανιστεί ποτέ, χωρίς αμφιβολία. Αν όμως δίνετε ιδιαίτερη σημασία στις μάχες, τότε μάλλον σκεφθείτε το καλύτερα, αφού σε αυτό τον τομέα το Settlers 3 είναι πολύ φτωχό. Συνολικά πάντως είναι ένα ιδιαίτερα προσεγμένο game, εάν, δε, αναλογιστεί κάποιος τους πολλούς φίλους της σειράς των Settlers, ο τίτλος αναμένεται να γίνει γρήγορα μεγάλη επιτυχία.

ΤΟ SETTLERS 3 ΣΤΟ INTERNET

Η διεύθυνση του παιχνιδιού είναι η http://www.settlers3.com. Εκεί εκτός των άλλων θα βρείτε το patch αναβάθμισης στην έκδοση 1.23. Επίσης, από το site της Blue Byte (www.bluebyte.com) μπορείτε να κατεβάσετε ένα playable demo του παιχνιδιού. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	82

87



Το καλύτερο Settlers που έχω δει. Αν είστε φίλος των Settlers ή παρόμοιων games, αποκτήστε το αμέσως.

ΛΑΤΡΕΙΑ ΣΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ

Η λατρεία των θεών είναι βασικό στοιχείο στο Settlers 3. Εκτός του ότι οι στρατιώτες σας ανεβαίνουν level, οι ιερείς έχουν στη διάθεσή τους πανίσχυρα θαύματα (κάτι σαν spells).



Εδώ διακρίνετε το μικρό και το μεγάλο ναό των Ρωμαίων. Ζήτω ο Δίας!



Ε, όχι και οι πυραμίδες και η Σφίγγα! Πολύ πετυχημένο πάντως.



Η γνήσια ανατολίτικη αρχιτεκτονική χαρακτηρίζει τους ναούς των Ασιατών. Ο τύπος με τα κόκκινα και το καπέλο αλά... Rayden είναι ο Ασιάτης ιερέας.

The Blackstone Chronicles

An Adventure in Terror

Φοβάστε τα φαντάσματα;
Δεν πιστεύω σε τέτοιες ιστορίες και έτσι την πρώτη μισή ώρα παιχνιδιού την πέρασα όλο γέλιο και χαρά που λένε. Σιγά σιγά όμως ένιωσα τον εαυτό μου να "τσιτώνει" και τα μαλλιά μου να έχουν γίνει κάγκελο. Γύρω μου άκουγα παράξενες φωνές να μου μιλούν χωρίς όμως να βλέπω κανέναν... Μήπως αρχίζω να τρελαίνομαι; Πιθανόν, ποιος ξέρει...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ο περίφημος Bob Bates, πρόεδρος της Legend, και ο συγγραφέας John Saul είναι οι δημιουργοί του τελευταίου adventure της Mindscape "The Blackstone Chronicles". Το adventure μας έστειλε η ίδια η Mindscape και είναι μία previewable έκδοση ειδικά για τα περιοδικά. Ομως, παρά το ότι ήταν πλήρης, δεν συνοδευόταν από manual και πιθανόν αρκετά σημεία του παιχνιδιού να μου ξέφυγαν. Σημειώστε ότι στη δημιουργία του Blackstone Chronicles έχουν συμμετάσχει τόσο η Presto Studios (art, music & sound effects) όσο και η Forge Interactive (interface design & art). Επιπλέον είναι το πρώτο adventure που έρχεται σε δύο ξεχωριστές εκδόσεις, καθεμία από τις οποίες βρίσκεται στο ένα από τα δύο CDs. Η πρώτη είναι για μεσαίας δυναμικότητας PCs, απευθυνόμενη στην πλειονότητα των adventure gamers, και η δεύτερη για όσους έχουν πολύ δυνατά PCs, τα οποία διαθέτουν ισχυρές κάρτες γραφικών, όπως η πλειονότητα όσων παίζουν Quake ή simulations.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Ο γιός σου Josh, για τον οποίο γίνεται όλη η φασαρία.



Ο John Saul, που είδε τα βιβλία του να γίνονται πρώτα τηλεοπτική σειρά και μετά computer game.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι βασίζεται μεν στο background των ομώνυμων βιβλίων, ουσιαστικά όμως προχωρεί πολύ πέρα από αυτά. Αναφέρεται στην ιστορία του Oliver Metcal, γιου ενός διαβολικού άνδρα, του Malcolm Metcal, τελευταίου διευθυντή του περίφημου ασύλου Blackstone. Ο Malcolm Metcal επέλεξε να γίνει ψυχίατρος και, δυστυχώς για τους αρρώστους του, πίστευε σε πολύ ιδιόμορφες μεθόδους θεραπείας, όπως στο σωφρονισμό μέσα από τον πόνο και την τιμωρία! Είναι αλήθεια πως πολλοί ψυχίατροι εφάρμοζαν

ΕΤΑΙΡΙΑ
LEGEND/MINDSCAPE
(http://www.mindscape.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95, 8x CD-ROM drive, 24 bit κάρτα γραφικών με 2MB VRAM, DirectX συμβατή κάρτα ήχου, QuickTime 3.0, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 180MB στο σκληρό.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs και μας το έστειλε η Mindscape.



Το κεντρικό χολ του ασύλου.

αυτές της μεθόδους... θεραπείας προτού ανθήσουν τα μεγάλα κινήματα της σύγχρονης ψυχιατρικής τη δεκαετία του 1960.

Το άσυλο Blackstone έκλεισε τελικά, αλλά πρόκειται να ξανανοίξει ως ένα σύγχρονο μουσείο αφιερωμένο στις διανοητικές ασθένειες και τις θεραπείες τους, όπως αυτές εξελίσσονταν μέσα από το πέρασμα των χρόνων.

Το Blackstone Chronicles αρχίζει λίγο προτού τελειώσουν οι εργασίες για το άνοιγμα του μουσείου. Ο ήρωάς μας, ο Oliver, δέχεται μία επίσκεψη από τον πατέρα του Malcolm, για τον οποίο νόμιζε ότι ήταν νεκρός (ή μήπως βλέπει φαντάσματα;). Ο Malcolm πληροφορεί τον Oliver ότι έχει απαγάγει το γιο του (και δικό του εγγονό φυσικά) Josh, ώστε να τον "εκπαιδεύσει" για να πάρει την εκδίκηση που τόσο πολύ θέλει από όλους όσοι θεωρεί ότι τον αδίκησαν, μία εκδίκηση για την οποία "εκπαίδευσε" και σένα τον ίδιο (δηλαδή τον Oliver), αλλά δυστυχώς διέψευσες τις ελπίδες του, μια και αρνήθηκες να ακολουθήσεις τις διαβολικές επιταγές του.



Βάζοντας το μοχλό στο ασανσέρ, θα μπορείς να μετακινείσαι στα διάφορα επίπεδα του ασύλου.



Ακονίζοντας το μαχαίρι.

Επιστρέφεις πίσω στο άσυλο Blackstone για πρώτη φορά ύστερα από 5 χρόνια, όταν είχες πάθει μία σοβαρότατη ψυχική κατάρρευση. Ευτυχώς κατόρθωσες να την ξεπεράσεις, αφού σταμάτησες πια να ακούς τις φωνές μέσα στο κεφάλι σου, και να παντρευτείς, καρπός δε αυτού του γάμου είναι ο γιος σου Joshua.

Σκοπός σου είναι να βρεις το γιο σου και να τον πάρεις από τα χέρια του διαβολικού πατέρα σου πριν να είναι αργά. Ναι, δεν έχεις χάσει πάλι τα λογικά σου, ο πατέρας σου είναι μεν νεκρός, αλλά φαίνεται να ελέγχει μία διαβολική δύναμη που μπορεί να κάνει πάρα πολύ κακό, όπως ακριβώς συνέβη και στο παρελθόν στους αρρώστους του. Μία διαβολική δύναμη που φαίνεται να τρέφεται μέσα από την ανάγκη του για εκδίκηση - ή μήπως τελικά είναι "προσωποποίηση" της εκδικητικής μανίας του;



Μπορείς να "μιλάς" με τα "φαντάσματα" μέσω προσωπικών αντικειμένων τους.



Το "μπάνιο", που ουσιαστικά λειτουργούσε ως χώρος βασανιστηρίων. Εδώ θα βιώσεις την πρώτη δολοφονική απόπειρα εναντίον σου.

Το πιο σημαντικό είναι ότι έχεις αρκετό χρόνο μέχρι να ξημερώσει, αν θέλεις να σταματήσεις μια για πάντα τα καταχθόνια σχέδιά του και να απελευθερώσεις το γιο σου.

Πρόκειται για μία ιστορία φαντασμάτων, τρόμου, αμέτρητου πόνου και μανιακής δίψας για εκδίκηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα 24-bit γραφικά δημιουργούν ένα μοναδικό περιβάλλον τρόμου με επίκεντρο το άσυλο Blackstone, χρησιμοποιώντας την τεχνική των rendered photorealistic background εικόνων. Είναι δύσκολο να μεταφέρεις τις εικόνες αυτές στο χαρτί. Το μόνο σίγουρο είναι ότι το λαρύγγι σου θα στεγνώσει για τα καλά με τη θέα των χώρων του ασύλου, εικόνες που με μοναδικό τρόπο απεικονίζουν τον πόνο και τα βασανιστήρια που έγιναν στους χώρους αυτούς. Τα γραφικά του είναι



Στο δωμάτιο της Marilyn.

εξαιρετικά, από τα τελειότερα που έχω δει σε ανάλογο adventure.

Το πιο δυνατό όμως σημείο του παιχνιδιού είναι ο ήχος του, ο οποίος αγγίζει το τέλειο. Κάθε χαρακτήρας και κάθε χώρος έχει τη δική του μουσική υπόκρουση. Στην εκκλησία κυριαρχεί οργανική μουσική, ενώ στα υπόγεια του ασύλου νομίζεις ότι βλέπεις και ακούς την κλασική ταινία του '60 "The Haunting". Τη μουσική έχει επεξεργαστεί η Presto Studios, που έχει δώσει τα περίφημα Journeyman Projects. Τα ηχητικά εφέ είναι τα αρτιότερα που έχω ακούσει. Ακούγοντας τα βήματά σου ή το νερό που στάζει από τους σωλήνες, ίσως να το βάλεις στα πόδια. Αν σε κάτι το Blackstone Chronicles ξεπερνά κάθε προηγούμενο, αυτό είναι οι φωνές των φαντασμάτων. Πρώτη φορά ακούω τόσο ατμοσφαιρική φωνή όπως αυτή του ηθοποιού Henry Strozier, ο οποίος υποδύεται τον διαβολικό Malcolm. Μέχρι τώρα είχα ως πρότυπο τη φωνή του αφηγητή της ιστορίας του The 7th Guest, αλλά αυτή την ξεπερνά σε δύναμη απόδοσης της ατμόσφαιρας. Συνολικά οι φωνές των 16 ηθοποιών που έχουν χρησιμοποιηθεί είναι πεντακάθαρες και καταλαβαίνεις οτιδήποτε λένε αμέσως. Πρόκειται για τα τελειότερα αγγλικά που έχω ακούσει σε παιχνίδι. Μοναδικό αρνητικό σημείο είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα να βλέπεις και σε κείμενο τις ομιλίες αυτές.



Δείγμα του inventory σου. Τα αντικείμενα δεν φαίνονται καλά, γιατί το περιβάλλον του inventory είναι μονίμως μαύρο.

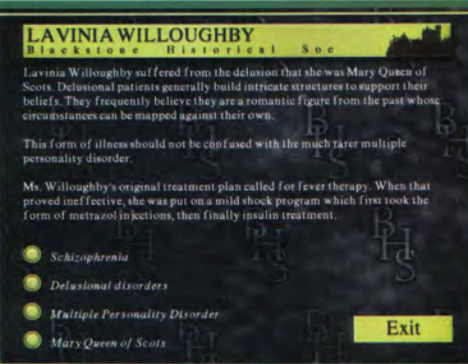
Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός. Καταρχήν η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλο το monitor, ενώ βλέπεις τα πάντα με προοπτική πρώτου προσώπου, δηλαδή με τα μάτια του ήρωα. Η κίνησή σου πάνω στην οθόνη γίνεται πηγαίνοντας τον κέρσορα στις αντίστοιχες άκρες της οθόνης ή μέσω των ειδικών βελών κίνησης στα οποία αλλάζει ο κέρσορας, όταν αυτός βρει κάποια ειδική έξοδο. Σημειώνεται ότι με αριστερό κλικ του mouse βλέπεις ένα animated video με την κίνησή σου στο χώρο, ενώ αν κάνεις δεξί κλικ στην κατεύθυνση που επιθυμείς, τότε πας κατευθείαν στον προορισμό σου χωρίς να δεις αυτό το video, κερδίζοντας έτσι χρόνο στις μετακινήσεις σου. Το τελευταίο αφορά φυσικά σε όσους βιάζονται να τελειώσουν την περιπέτεια.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το ειδικό μενού που περιέχει τις επιλογές INTRO, SAVE, LOAD, RESTART, SETTINGS, CREDITS, HELP και QUIT. Η Intro επαναλαμβάνει την πολύ ατμοσφαιρική εισαγωγή του παιχνιδιού, τα Save και Load σώζουν και ξαναφορτώνουν μία θέση αντίστοιχα, το Restart εκκινεί το adventure από την αρχή, τα Settings περιέχουν τις ρυθμίσεις της μουσικής, των εφέ και των ομιλιών, τα Credits δείχνουν όλους όσοι συμμετείχαν στη δημιουργία του παιχνιδιού, το Help εξηγεί on-screen πολύ αναλυτικά το χειρισμό της περιπέτειας και με το Quit φυσικά εγκαταλείπεις.

Κάνοντας κλικ τον κέρσορα πάνω σε ένα αντικείμενο στην οθόνη εμφανίζεται ένα ειδικό μενού με εντολές που αφορούν στο εν λόγω αντικείμενο, από τις οποίες διαλέγεις αυτή που θέλεις. Ετσι, κάνοντας κλικ σε ένα συρτάρι, αν αυτό



Με το κλειδί θα ξεβιδώσεις τις βίδες, για να ανοίξεις το φούρνο.



Από τα display cases μαθαίνεις για τους τροφίμους του ασύλου.

ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΟΥ BOB BATES

Τα αποσπάσματα που ακολουθούν είναι από μία συνέντευξη που ο Bates παραχώρησε στις 30 Σεπτεμβρίου. Πρόκειται για ημερομηνία-ορόσημο, καθώς έκτοτε αρκετά πράγματα έχουν αλλάξει.

- Ποιο είναι κατά τη γνώμη σας το στοιχείο-κλειδί σε ένα adventure;
- Αν πρέπει να διαλέξω μόνο ένα ... ε! αυτό είναι η δημιουργία μίας ιστορίας που έχει ενδιαφέροντες χαρακτήρες, οι οποίοι αναπτύσσουν ενδιαφέρουσα δράση, σε ενδιαφέρουσες τοποθεσίες.

- Πιστεύετε ότι τα adventure games έχουν "τελειώσει", είναι νεκρά, ή απλώς περνούν μία μεταβατική περίοδο αλλαγών;
- Πιστεύω ότι περνούν μία περίοδο βαθιών αλλαγών και αυτό γιατί νομίζω ότι το πηγάδι των "αληθινών" puzzle-based adventure games έχει δηλητηριαστεί σε πολύ μεγάλο βαθμό. Αναρωτιέμαι για το αν το κοινό εμπιστεύεται πια δημιουργούς που προσπαθούν να ενσωματώσουν "λογικά" και "δίκαια" puzzles. Εχει αναπτυχθεί ένα κοινό που με την πρώτη δυσκολία αρχίζει να ρωτά αν το τάδε puzzle μπορεί να λυθεί εντός ενός λογικού χρόνου σκέψης ή είναι ένα ακόμη παράλογο puzzle, από αυτά που μόνο οι δημιουργοί τους μπορούν να επιλύσουν.

Για ένα διάστημα ικανοποιούνταν με το να τρέχουν να αγοράζουν τα hint books. Τώρα πια απλά έχουν αρχίσει να αποφεύγουν το είδος αυτό των παιχνιδιών. Ετσι τι μένει να αλλάξουμε; Πιθανόν να μεταλλαχτούν σε action-adventures, όπου θα βρίσκει κάποιος ακόμη ενδιαφέρουσες ιστορίες, διαποτισμένες με δράση και "χαμηλής" ποιότητας puzzles.

είναι λειτουργικό στο παιχνίδι, θα εμφανιστεί η εντολή OPEN DRAWER κ.λπ.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το inventory σου, όπου συγκεντρώνεις τα αντικείμενα που μαζεύεις. Κάνοντας κλικ σε ένα αντικείμενο και βγάζοντας τον κέρσορα από το inventory, ο κέρσορας παίρνει τη μορφή του. Ετσι, αν θέλεις να ακονίσεις ένα μαχαίρι που κουβαλάς, ανοίγεις το inventory σου πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, κάνεις κλικ στο μαχαίρι και μετά κλικ τον κέρσορα-μαχαίρι στο "ακονιστήρι" που υπάρχει πάνω στην οθόνη και επιλέγεις τη σχετική εντολή που θα εμφανιστεί - στην περίπτωσή μας το SHARPEN KNIFE. Αν θέλεις να ακυρώσεις ένα αντικείμενο που έχεις στον κέρσορά σου, κάνε δεξί κλικ και θα φύγει. Με τον ίδιο τρόπο χρησιμοποιείς και δύο αντικείμενα που είναι στο inventory σου. Πρώτα κάνεις κλικ στο ένα και μετά τον κέρσορα-αντικείμενο στο άλλο. Επιλέγεις την εντολή που θα εμφανιστεί.

Γενικά ο χειρισμός δεν προκαλεί κανένα απολύτως πρόβλημα. Μερικά crashes που παρουσίασε το παιχνίδι δεν μπορώ να τα κρίνω, μια και δεν πρόκειται για την τελική έκδοση του παιχνιδιού. Πολύ εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι η previewable έκδοση που μας έστειλαν δεν έτρεχε στα Windows 98 αλλά μόνο στα 95! Εγραψα σχετικά στη Mindscape, αλλά δεν έλαβα απάντηση Πιστεύω όμως ότι στην τελική έκδοση ούτε αυτό το πρόβλημα θα υφίσταται.



Η κουζίνα του ασύλου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού αγγίζει το απόλυτο. Τρόμος, πόνος και ανατριχίλα ξεχειλίζουν από παντού. Ο συνδυασμός γραφικών, μουσικής, ηχητικών εφέ και ομιλιών δημιουργούν ένα απόκοσμο περιβάλλον. Την ατμόσφαιρά του τη βαθμολογώ με 100!!!

Η δράση του παιχνιδιού είναι πλούσια σε ιδέες, αλλά έχει το μειονέκτημα της σχετικά μονόδρομης πορείας. Σκοπός σου είναι να απελευθερώσεις το γιο σου και να βάλεις ένα οριστικό τέλος στα καταχθόνια σχέδια του πατέρα σου.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι απόλυτα λογικοί και διακρίνονται σε δύο κατηγορίες. Στην πρώτη κατηγορία ανήκει η πλειονότητα των γρίφων του παιχνιδιού. Η δράση θα προχωρεί καθώς θα μαθαίνεις περισσότερα μυστικά για το άσυλο και τους τροφίμους του. Βασικό στοιχείο στην εξέλιξη της δράσης μέσω των γρίφων αυτών είναι να μαθαίνεις από τα φαντάσματα των τροφίμων του ασύλου το ποια ακριβώς κλειδιά ανοίγουν τι, καθώς έχεις βρει μία τεράστια αρμαθιά με όλα τα κλειδιά του ασύλου αλλά ο χρόνος τρέχει και δεν προλαβαίνεις να δοκιμάζεις σε κάθε πόρτα ποιο κλειδί ταιριάζει. Για να σου πουν όμως τα φαντάσματα αυτό που θέλεις, πρέπει πρώτα να ικανοποιήσεις κάποιες ανάγκες τους, οι οποίες συνήθως έχουν να κάνουν με την παραμονή των πραγματικών προσώπων, στα οποία αντιστοιχούν τα φαντάσματα, στο άσυλο. Οι γρίφοι αυτοί είναι απόλυτα λογικοί και μεσαίας δυσκολίας, εκτός ελάχιστων που ίσως δυσκολέψουν το χρήστη.

Στη δεύτερη κατηγορία βρίσκονται τα πέντε "ειδικά" αντικείμενα του παιχνιδιού, τα οποία αφορούν στον πατέρα σου. Βρίσκοντας το καθένα από αυτά τα αντικείμενα περνάς αμέσως σε ένα ειδικό time-puzzle. Αν δεν προλάβεις να το λύσεις μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο, πεθαίνεις. Οχι ακριβώς βέβαια, αφού το πρόγραμμα σε ρωτά αν θέλεις να ξαναπροσπαθήσεις. Πολύ σημαντικό είναι το γεγονός ότι δεν πρόκειται να περάσεις στο ειδικό αυτό timing-puzzle, αν δεν έχεις τα απαραίτητα αντικείμενα για να λύσεις τον εν λόγω γρίφο. Τα αντικείμενα αυτά είναι τα: lighter, hankerchief, locket, doll και stereoscope.



Μια πτέρυγα του ασύλου.

Από τα πιο αξιοπρόσεκτα στοιχεία του παιχνιδιού είναι τα display cases που υπάρχουν παντού στο μουσείο. Σε όλα κάνε κλικ στο touchscreen και διάβασε όλες τις πληροφορίες, πάτα το κουμπί-ερωτηματικό για να ακούσεις μία περιγραφή των εκθεμάτων και μετά κάνε LOOK σε αυτά. Μερικά μπορείς και να τα πάρεις.

Γενικά, το Blackstone Chronicles είναι ένα εξαιρετικό adventrue πρώτης γραμμής, το οποίο δεν πρέπει να χάσετε όσοι είστε αληθινοί φίλοι του είδους. Είναι ένα adventure στο οποίο κυριαρχούν το σενάριο, οι χαρακτήρες, οι έξυπνοι και λογικοί γρίφοι. Α, ναι, και οι φωνές των νεκρών, μόνο που αυτές σε ανατριχιάζουν... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	99
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94

91



Ενα adventure game που απευθύνεται σε όσους ενδιαφέρονται για τις παραδοσιακές αξίες του είδους: εξαιρετικό σενάριο, μοναδικά επεξεργασμένοι χαρακτήρες, έξυπνα αλλά και απόλυτα λογικά puzzles. Θα ικανοποιήσει κάθε φίλο των adventure games και όχι μόνο.

ACTION

HALF-LIFE

Σχεδόν ένας χρόνος έχει περάσει από την ημερομηνία κυκλοφορίας του Quake 2 και ολοένα πληθαίνουν οι τίτλοι που φιλοδοξούν να πάρουν τα σκήπτρα από το "παιδί" της id. Το Unreal παρουσίασε εκπληκτικά γραφικά και κινηματογραφική ατμόσφαιρα, ενώ το Sin εξέλιξε τη μηχανή του Quake 2 με έμφαση στη δράση αλλά και την ωμή βία. Αυτές οι παραγωγές μαζί με τα mission packs του Quake 2 συνέθεταν λίγο ως πολύ το τοπίο του Action 3D μέχρι σήμερα. Γράφουμε "μέχρι σήμερα" γιατί εδώ και λίγο καιρό υπάρχει ένας νέος παίκτης στην πόλη! Τα δύο πρώτα ερωτήματα που πιθανότατα έρχονται στο μυαλό των περισσότερων είναι: α) ποιος είναι αυτός ο νέος παίκτης και β) είναι καλός; Η απάντηση στο πρώτο είναι εύκολη: το Half-Life της Sierra. Για το δεύτερο ερώτημα... θα πρέπει να κάνετε λίγη υπομονή.

Του Βαγγέλη Παλάντζα
vagos48@compulink.gr

Όσοι δεν γνωρίζουν ποιο είναι το Half-Life μάλλον δεν κατοικούσαν στον πλανήτη Γη τον τελευταίο χρόνο. Η Valve, με την υποστήριξη της Sierra και χρησιμοποιώντας τη μηχανή του Quake 2, ανέλαβε να παρουσιάσει ένα shoot'em up πρώτου προσώπου που δεν θα ήταν απλά η συνέχεια των υπόλοιπων, αλλά θα αποτελούσε το σημείο αναφοράς για ολόκληρο το είδος που εκπροσωπεί. Οφείλουμε να αναφέρουμε ότι ο υπερβολικός θόρυβος γύρω από ένα προϊόν δεν είναι πάντα ένδειξη της ποιότητάς του. Για αυτό στην περίπτωση του Half-Life αντιμετωπίσαμε συγκρατημένα την εμφάνισή του.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | **ΜΕΣΟ** | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΝ ΑΡΧΗ ΗΝ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Είστε ο Gordon Freeman, πυρηνικός φυσικός στο επάγγελμα, και εργάζεστε για την Black Mesa. Η τελευταία είναι υπόγεια μονάδα ερευνών και πειραμάτων, βρίσκεται στο Νέο Μεξικό και η ύπαρξή της είναι -φυσικά- άκρως απόρρητη. Χωρίς δική σας οικογένεια και δίχως στενούς δεσμούς με συγγενικά πρόσωπα, είστε ο τέλειος υποψήφιος για εργασία στο εργαστήριο των ανώμαλων υλικών. Τα υλικά αυτά συνήθως είναι ραδιενεργά ή εκπέμπουν άλλων ειδών επικίνδυνες ακτινοβολίες, για αυτό κατά την εκτέλεση των πειραμάτων είναι απαραίτητο να φοράτε την ειδική προστατευτική στολή. Τον τελευταίο καιρό έχετε παρατηρήσει να γίνονται έντονες συζητήσεις στους κύκλους των συναδέλφων επιστημόνων σε σχέση με ανεξέλεγκτες καταστάσεις κατά την εκτέλεση των πειραμάτων. Η φημολογία αυτή σας ανησυχεί, αλλά δεν έχετε τη δύναμη να διακόψετε τα πειράματα μέχρι τη διερεύνηση της υπόθεσης.

Το παιχνίδι ξεκινά με την αρχή μιας τυπικής μέρας για τον Gordon Freeman στη μονάδα της Black Mesa. Αντί για εισαγωγικό video, οι δημιουργοί του Half-Life προτίμησαν να εισάγουν τον παίκτη στη δράση χρησιμοποιώντας τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού. Ετσι, βρίσκετε τον εαυτό σας μέσα στο τρενάκι μεταφοράς προσωπικού να διασχίζει τις υπόγειες στοές της Black Mesa. Ταυτόχρονα μια απαλή γυναικεία φωνή σας ενημερώνει

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra-Valve
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98, Pentium 133, 24MB RAM, 2x CD-ROM, 420MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Dionic, Βελβενδού 14, Κυψέλη, τηλ.: 8213506



Καιρός να σταματήσει το φαγητό, δεν νομίζετε;

για τους κανονισμούς ασφάλειας καθώς και για τις συνηθισμένες διαδικασίες που πρέπει να ακολουθούνται σε όλα τα στάδια των πειραμάτων. Στο τέρμα της διαδρομής, και αφού περάσετε από τον απαραίτητο έλεγχο, πρέπει να φορέσετε την ειδική στολή και να προχωρήσετε στην αίθουσα πειραμάτων. Μόλις φτάνετε στο εργαστήριο, διαπιστώνετε ότι υπάρχει μια γενικότερη αναστάτωση, που οφείλεται στην εμφάνιση βλάβης σε έναν πίνακα ελέγχου. Παρ' όλα αυτά οι επιστήμονες σας διαβεβαιώνουν ότι τα πειράματα είναι απόλυτα ασφαλή. Υπάρχουν βέβαια και κάποιοι που δυσανασχετούν, όμως η οργάνωση της Black Mesa δεν θα επιτρέψει σε καμιά περίπτωση την απειθαρχία. Βλέπετε, πρόκειται για μια επιχείρηση όπου ο στρατός έχει τον απόλυτο έλεγχο.

Με βαριά καρδιά αποφασίζετε να

εκτελέσετε το πείραμα της ημέρας. Αφού μπείτε όμως στο θάλαμο πειραμάτων και κατά την εκτέλεση του πειράματος κάτι δεν πάει καλά, με αποτέλεσμα να γίνει μια τρομερή έκρηξη. Η έκρηξη αυτή, σε συνδυασμό με την ακτινοβολία του υλικού, ανοίγει μία υπερδιαστασιακή πύλη. Για μία στιγμή μεταφέρεστε σε μια άλλη διάσταση, όπου αντικρίζετε φρικιαστικά πλάσματα, αλλά πολύ γρήγορα επιστρέφετε. Η κατάσταση που αντικρίζετε μετά την έκρηξη είναι πράγματι χαοτική. Παντού, νεκροί συνάδελφοί σας κείτονται ανάμεσα στα ερείπια, ενώ μερικοί βαριά τραυματισμένοι ζητούν απεγνωσμένα βοήθεια.

Εντούτοις αυτό είναι το μικρότερο πρόβλημα που έχετε να αντιμετωπίσετε, καθώς φαίνεται ότι δεν επιστρέψατε μόνοι από την αφιλόξενη διάσταση! Η υπερδιαστασιακή πύλη επέτρεψε σε πολλά από τα πλάσματα του άλλου κόσμου να μεταφερθούν στη Γη και να σκορπίσουν τον τρόμο και το θάνατο στο πέρασμά τους. Τώρα σκοπός σας είναι αφ' ενός να μείνετε στη ζωή και αφ' ετέρου να φτάσετε στην επιφάνεια και να ζητήσετε βοήθεια, προτού να είναι πολύ αργά.

Είναι φανερό ότι οι άνθρωποι του Half-Life αποφάσισαν να βασίσουν το παιχνίδι σε ένα συμπαγές σενάριο, που δεν θα δικαιολογεί απλά την περιπέτεια αλλά θα την τροφοδοτεί ασταμάτητα. Τα όπλα, οι τοποθεσίες, οι διαδρομές, οι χαρακτήρες, οι εχθροί, όλα πηγάζουν από την ιστορία, ενώ δεν υπάρχει στοιχείο μέσα στο παιχνίδι που να μην έχει άμεση σχέση με την εξέλιξη των γεγονότων. Ετσι, ενώ στην αρχή νομίζετε ότι μοναδικοί εχθροί σας είναι τα εξωγήινα πλάσματα από την άλλη διάσταση, στη συνέχεια ο στρατός θα στείλει τις ειδικές δυνάμεις όχι για να βοηθήσει, αλλά για να αποτελειώσει όλους τους ζωντανούς μάρτυρες της καταστροφής. Εσείς βρίσκετε τον εαυτό σας ανάμεσα σε εξωγήινους και πεζοναύτες, δίχως να ξέρετε ποιον μπορείτε να εμπιστευτείτε. Μέσα σε όλο αυτό το χαμό δε, ένας μυστηριώδης, καλοντυμένος κύριος παρατηρεί τις κινήσεις σας από μακριά. Αρχίζετε να πιστεύετε πως ίσως το ατύχημα να μην ήταν και τόσο ατύχημα!

ΜΗΧΑΝΕΣ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΟΛΛΕΣ... ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΟΜΩΣ ΜΙΑ!

Κατά την εισαγωγική πορεία στα υπόγεια τούνελ, δεν μπορείτε να κινηθείτε παρά όντας μέσα στο μικρό βαγόνι. Η όλη σκηνή είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακή, καθώς παρατηρείτε τις αχτίδες του ήλιου να διαπερνούν μέσα από οπές τα σπήλαια, ενώ ταυτόχρονα τεράστιοι μηχανοκίνητοι γερανοί εκτελούν εργασίες μεταφορών. Επίσης, μεγάλες, επιβλητικές μηχανικές πόρτες ανοίγουν διάπλατα μπροστά σας και κλείνουν ερμητικά πίσω σας, φανερώνοντας έτσι το υψηλό επίπεδο ασφάλειας των εγκαταστάσεων.

Από την πρώτη κιόλας στιγμή, λοιπόν, φαίνεται πως το Half-Life έχει προχωρήσει τη μηχανή του Quake 2 αρκετά παραπέρα. Βασικό API για την τρισδιάστατη επιτάχυνση είναι το OpenGL, αλλά υποστηρίζεται και το D3D για όσους θέλουν να δοκιμάσουν. Οι φωτοσκιάσεις είναι εντυπωσιακότατες και οι επιλογές χρωμάτων ιδιαίτερα πειστικές. Τα textures που χρησιμοποιούνται έχουν βάθος 16-bit και είναι πολύ ικανοποιητικά σε σχεδίαση. Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι οι άνθρωποι του Half-Life εξήγησαν πως δεν μπόρεσαν να χρησιμοποιήσουν την ανάλυση που θα ήθελαν στα textures, γιατί αυτό θα έθετε εκτός μάχης τους παλαιότερης γενιάς 3D επιταχυντές.

Εκείνο το στοιχείο όμως που κάνει τα γραφικά του Half-Life να ξεχωρίζουν είναι η ποικιλία. Οι εσωτερικοί χώροι κυμαίνονται από στενούς, σκοτεινούς αγωγούς, που με δυσκολία μπορείτε να περάσετε έρποντας, έως τεράστιους θαλάμους πυρηνικών αντιδραστήρων ή γιγαντιαία σιλό. Τρεχούμενα νερά, ραδιενεργά απόβλητα, υπόγεια σιδηροδρομικά δίκτυα, επιβλητικοί ανελκυστήρες, γιγαντιαίες ηλεκτρογεννήτριες, τεράστιοι ανεμιστήρες και ατέλειωτοι αγωγοί μεταφοράς είναι μόνο μερικά από τα στοιχεία που συνθέτουν τα γραφικά των εσωτερικών χώρων του Half-Life. Εντούτοις υπάρχει δράση και σε εξωτερικούς χώρους, όπου, ενώ π.χ. προσπαθείτε να περάσετε μια στενή γέφυρα βρισκόμενοι κυριολεκτικά πάνω από το χάος, σας επιτίθενται ελικόπτερα, ή άλλοι όπου προσπαθείτε να ανατινάξετε ένα φράγμα ή να εκτοξεύσετε έναν πύραυλο στο διάστημα! Επιπλέον πρέπει να είστε προετοιμασμένοι να αντικρίσετε ακόμα και τη διάσταση πέρα από την υπερδιαστασιακή πύλη που κατά λάθος ανοίξατε.



Οταν σας βομβαρδίζουν τα ελικόπτερα, καλύτερα μην τραβάτε εικόνες!



Μάλλον δεν έπρεπε να τα βάλετε μαζί του!

Πέρα από τις τοποθεσίες, τα γραφικά συμπληρώνονται από τους χαρακτήρες. Και εδώ η ποικιλία είναι μεγάλη: Επιστήμονες, φύλακες, πεζοναύτες, εξωγήινοι και ο μυστηριώδης κύριος με το γκρι κοστούμι αποτελούν τους πρωταγωνιστές, που μαζί με σας συνθέτουν τους χαρακτήρες του Half-Life. Το animation τους είναι ιδιαίτερα πλούσιο με πολλά fps, ενώ η λεπτομέρεια έχει προσεχθεί ιδιαίτερα. Ετσι, μη σας φανεί παράξενο αν αντικρίσετε τους συναδέλφους σας να προσπαθούν να δώσουν το φιλί της ζωής σε τραυματίες, να τρέχουν τρομοκρατημένοι και να σκύβουν έντρομοι. Επίσης, πράγματι εντυπωσιακό στοιχείο είναι το ότι έχουν τη δυνατότητα όταν σας μιλούν να ανοιγοκλείνουν τα χείλη! Εξίσου πλούσιες είναι οι κινήσεις των εχθρών, είτε αυτοί είναι εξωγήινοι είτε πεζοναύτες. Ο τρόπος που πέφτουν νεκροί στο έδαφος οι πεζοναύτες ή οι κινήσεις ενός εξωγήινου κα-

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ HALF-LIFE



Ο λοστός δεν ανοίγει μόνο κλειδαριές..



Το πιστόλι είναι καλύτερο από το τίποτα.



Δανεικό από τον Βρώμικο Harry!



Αυτόματο και εκτοξευτής μαζί - δύο σε ένα!



Το δίκαννο, πάντα αγαπημένο.



Τα βέλη του προκαλούν ακαριαίο θάνατο.



RPG... η "μητέρα" όλων των όπλων!



Καλό ψήσιμο!



Κβαντικός αποσταθεροποιητής... Μάλιστα!



Ενα όπλο που έρχεται από την άλλη διάσταση.



Αμυντική χειροβομβίδα



Ραδιοπυροκροτητής μεγάλης ισχύος.



Laser νάρκη, που θυμόμαστε από το Duke Nukem 3D.



Αυτό το ζωάκι έχει αξιοθαύμαστη πείνα!

θώς κομματιάζει μια ξύλινη πόρτα για να βρεθεί μπροστά σας είναι δείγματα της εξαιρετικής δουλειάς που έχει γίνει σε αυτό τον τομέα. Σε αντίθεση με το Quake 2, στο Half-Life πάρα πολλά από τα αντικείμενα των επιπέδων είναι δυνατόν να κομματιαστούν, αν τα χτυπήσετε. Ετσι, όσοι από εσάς θέλετε να ικανοποιήσετε τα βίαια ένστικτά σας είστε ελεύθεροι να αρχίσετε να χτυπάτε οτιδήποτε βρεθεί στο πέρασμά σας.

Είναι φανερό πως όλα τα ανωτέρω συνθέτουν ένα οπτικό αποτέλεσμα πολύ ανώτερο από εκείνο του Quake 2. Φυσικό είναι λοιπόν και οι απαιτήσεις να είναι μεγαλύτερες. Ετσι, αν και οι κατασκευαστές στη συσκευασία συνιστούν Pentium 133, οτιδήποτε λιγότερο από Pentium II δεν συνιστάται, ιδίως για όσους έχουν συνηθίσει σε υψηλά fps. Ακόμη και οι Pentium II σε λιγότερα από 300MHz σε μερικά σημεία ίσως δυσκολευτούν να κρατήσουν την κίνηση σε ομαλά επίπεδα. Πάντως, για να μην είμαστε υπερβολικοί, ένας Pentium II είναι μάλλον αρκετός για την πλειονότητα των χρηστών. Για την τρισδιάστατη επιτάχυνση συνιστώνται επιταχυντές δεύτερης γενιάς (Voodoo2, RivaTNT, Voodoo Banshee).

ΚΟΝΤΑ ΣΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ Ο ΗΧΟΣ

Ο τομέας του ήχου, αν και συνήθως αναφέρεται δεύτερος, είναι εξίσου σημαντικός. Οι προγραμματιστές έχουν χρησιμοποιήσει την τεχνολογία A3D για τα ηχητικά εφέ, αποδίδοντας έτσι πραγματικό τρισδιάστατο ήχο. Ολες οι ηχητικές επιλογές είναι άψογες. Βέβαια το στοιχείο που κυριαρχεί είναι οι ομιλίες. Οι επιστήμονες και οι φύλακες πολλές φορές διηγούνται αναλυτικά τα γεγονότα που μόλις συνέβησαν και σας δίνουν συμβουλές για το τι πρέπει να κάνετε. Οι κραυγές των τεράτων έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα, ενώ το ίδιο συμβαίνει με τους ήχους των ασυρμάτων των πεζοναυτών. Είναι πράγματι απολαυστικό το να ακούτε την έντρομη φωνή ενός πεζοναύτη που μόλις αντίκρισε τη χειροβομβίδα σας μπροστά στα πόδια του! Οι ήχοι του περιβάλλοντος είναι εξίσου πειστικοί, ενώ πολλές φορές -ανάλογα με την αίθουσα όπου θα βρεθείτε- θα ακούγονται και οι ήχοι που παράγονται από την κίνηση του σώματός σας ή τα πυρά των όπλων σας. Θα βρεθείτε πολλές φορές στο σημείο να σταματάτε και να προσπαθείτε, περιστρεφόμενοι γύρω από τον εαυτό σας, να εντοπίσετε από πού προέρχονται οι ομιλίες των πεζοναυτών. Ομως εδώ χρειάζεται προσοχή, γιατί όπως μπορείτε εσείς να τους ακούτε, έτσι μπορούν και αυτοί να σας αντιληφθούν, αν κάνετε θόρυβο.

Στο μουσικό μέρος το Half-Life χρησιμοποιεί κομμάτια audio, που όμως παίζονται σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού και δεν ανακυκλώνονται άσκοπα. Τα περισσότερα από αυτά είναι μικρά και σκοπός τους είναι να προκαλούν τρόμο, ενώ μερικά επενδύουν σημεία στα οποία κυριαρχεί δράση. Σκοπός της μουσικής είναι να συνοδεύει τα γεγονότα ή ακόμα και να προειδοποιεί για την εμφάνισή τους. Κάτι τέτοιο είχαμε συναντήσει και στο Unreal και μας άρεσε ιδιαίτερα. Το ίδιο -ίσως και καλύτερο- αποτέλεσμα επιτυγχάνεται εδώ.

ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ...

Ξεκινώντας το βασικό κομμάτι της περιπέτειας, δηλαδή μετά την έκρηξη στο εργαστήριο, είστε οπλισμένοι με... τίποτα. Μην ξεχνάτε ότι είστε απλά ένας φυσικός επιστήμονας, που δεν θα μπορούσε να προβλέψει ότι πηγαίνοντας στη δουλειά του μια μέρα θα ερχόταν αντιμέτωπος με όντα άλλων διαστάσεων! Στην αρχή λοιπόν βρίσκετε έναν λοστό και στη συνέχεια ένα πιστόλι από έναν νεκρό φρουρό. Τα πρώτα όντα που θα αντιμετωπίσετε είναι από τα πιο εκνευριστικά, καθώς, ενώ το μέγεθός τους δεν ξεπερνά αυτό μιας χελώνας, ορμούν επάνω σας με απίστευτη ταχύτητα. Στη συνέχεια θα αντιμετωπίσετε πλάσματα που προσπαθούν να σας πνίξουν με τα μακριά δάχτυλά τους, να σας ψήσουν με ακτίνες, να σας αρπάξουν με τη μακριά γλώσσα τους, να σας τρυπήσουν

με τα πτερύγιά τους, ακόμα και να σας φάνε ζωντανούς. (Εδώ που τα λέμε, όλα θέλουν να σας φάνε, απλά μερικά βιάζονται περισσότερο από άλλα!) Από την άλλη έχετε τους πεζοναύτες, οι οποίοι έχουν ρητές εντολές να εξολοθρεύουν ό,τι κινείται. Ο τρόπος που μάχονται οι πεζοναύτες είναι πράγματι θαυμάσιος και αποτελεί απόδειξη της εκπληκτικής δουλειάς που έχει γίνει στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης. Συνεργάζονται άψογα μεταξύ τους, ενώ αν σας εντοπίσουν, αρχίζουν και πετούν τις χειροβομβίδες σαν καραμελίτσες. Χρησιμοποιούν πολυβόλα και ρουκετοβόλα, πηδούν από ελικόπτερα και ξέρουν να προστατεύονται άψογα από τα πυρά σας. Για να μην... αδικήσουμε όμως και τους υπερδιαστασιακούς φίλους μας, πρέπει να αναφέρουμε ότι στη συνέχεια εμφανίζονται και μερικά υπερμεγέθη αφεντικά, που χρειάζονται αρκετό μολύβι και ακόμα περισσότερη υπομονή για να υποκύψουν. Πάντως γενικά χαρακτηριστικά όλων των αντιπάλων, γήινων και εξωγήινων, αποτελούν οι πολύ γρήγορες αντιδράσεις και οι ταχύτατοι ελιγμοί.

Είναι βέβαιο λοιπόν ότι τα όπλα που προαναφέρθηκαν και βρίσκονται αρχικά στη διάθεσή σας δεν είναι αρκετά για να τα βγάλετε πέρα. Ετσι, στη συνέχεια θα ανακαλύψετε καραμπίνες, αυτόματα, ρουκετοβόλα, ακτινοβόλα, χειροβομβίδες, ακόμα και όπλα προερχόμενα από την άλλη διάσταση! Μερικά από τα όπλα έχουν διπλή χρήση, ενώ δεν πρέπει σε καμιά περίπτωση να ξεχνάτε να τα γεμίζετε. Αν βλέπετε ότι μια δεσμίδα έχει λιγοστές σφαίρες, καλύτερα να γεμίσετε προτού μπείτε στη μάχη, γιατί τα δευτερόλεπτα που θα χρειαστούν για την αλλαγή δεσμίδας ίσως αποβούν μοιραία. Εκτός από τα όπλα έχετε στη διάθεσή σας μερικά αντικείμενα που κάνουν εύκολη τη ζωή σας. Το σημαντικότερο απ' αυτά είναι ο φακός, τον οποίο μπορείτε να χρησιμοποιείτε στα σκοτεινά σημεία. Η διάρκειά του δεν είναι απεριόριστη, ενώ όταν το φως του ελαττωθεί, θα χρειαστεί να περιμένετε λίγο για να επαναφορτιστεί. Επίσης άξιο αναφοράς είναι το "μακρύ άλμα", το οποίο μπορείτε να εκτελέσετε μαζεύοντας ένα ειδικό power-up. Πάντως θα χρειαστεί λίγη εξάσκηση, μέχρι να καταφέρετε να το χρησιμοποιείτε με επιτυχία.

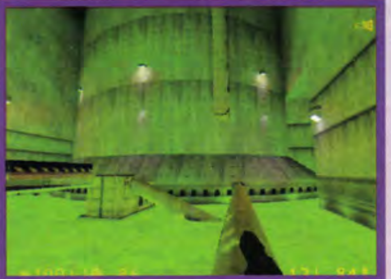
Πολύ μεγάλη βοήθεια έχετε και από τους χαρακτήρες που συναντάτε στο πέρασμά σας. Οι επιστήμονες σας ανοίγουν πόρτες που εσείς δεν μπορείτε, ενώ οι φύλακες αναλαμβάνουν να δώσουν ακόμα και τη ζωή τους στη μάχη ενάντια στα εχθρικά πλάσματα ή τις ειδικές δυνάμεις του στρατού.

Εντούτοις για να μείνετε ζωντανοί και να βρείτε την άκρη του νήματος που θα σας δώσει μερικές απαντήσεις, δεν είναι αρκετό να σκοτώνετε ό,τι βρίσκεται μπροστά σας. Είναι απαραίτητο να χειρίζεστε ηλεκτροκίνητες πλατφόρμες πάνω σε ράγες, να μπορείτε να ισορροπήσετε πάνω σε ρεύματα αέρα, να κολυμπάτε σε σκοτεινά νερά, να ακροβατείτε πάνω από το κενό, ακόμα και να κινείστε σε συνθήκες έλλειψης βαρύτητας. Η ποικιλία των κινήσεων που πρέπει να εκτελείτε πηγάζει από το πλήθος των διαφορετικών περιβαλλόντων όπου εξελίσσεται η ιστορία. Εργοστάσια, υπόγειες σήραγγες, διαστημικοί σταθμοί, απόκρημνα βράχια είναι μόνο μερικές από τις τοποθεσίες που περιέχονται στο Half-Life. Μάλιστα τα τελευταία επίπεδα του παιχνιδιού δεν διαδραματίζονται καν στον κόσμο μας αλλά στην άλλη διάσταση, από όπου ήρθαν οι απρόσκλητοι επισκέπτες.

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ, ΔΡΑΣΗ 'Η ΤΡΟΜΟΣ;

Και τα τρία, θα λέγαμε. Αλλωστε ακριβώς αυτή είναι η συνταγή της επιτυχίας του Half-Life. Η ατμόσφαιρα που καταφέρνει να δίνει είναι πάντοτε δυναμική και προκαλεί συναισθήματα που εναλλάσσονται συνεχώς. Για παράδειγμα: Ξυπνάτε ζαλισμένοι μέσα σε ένα δωμάτιο και ξαφνικά οι τοίχοι αρχίζουν να συγκλίνουν, απειλώντας να σας συνθλίψουν. Η μοναδική σωτηρία σας είναι να σκαρφαλώσετε γρήγορα στην κορυφή πατώντας ανάμεσα στα κιβώτια. Αν όμως καθυστερήσετε, τα κιβώτια συνθλίβονται και διαλύονται, καταστρέφοντας μαζί τους κάθε ελπίδα επιβίωσης. Τη σκηνή αυτή θα ζήλευε ακόμα και ο Indiana Jones! Και το καλύτερο είναι πως δεν την παρακολουθείτε απλά, αλλά επιπλέον μπορείτε να τη ζήσετε! Οταν βρίσκεστε δε ανάμεσα στα πυρά των πεζοναυτών και ο κόσμος ολόκληρος γεμίζει κάλυκες από βολές αυτόματων όπλων, κάνετε τον Ράμπο να ωχριά μπροστά σας. Οταν, τέλος, κινείστε σε έναν σκοτεινό, στενό αγωγό, με μοναδικό οδηγό τη φωτεινή δέσμη του φακού σας, και ξαφνικά... ααααρρρργκγκ.... νιώθετε σαν τη Ripley στο "Alien"!


Οι πεζοναύτες σε όλο τους το μεγαλείο.


Ωραίος ο αντιδραστήρας, αρκεί να μην είχε διαρροή!

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ

Ηρθε λοιπόν ή ώρα να δώσουμε απάντηση στο δεύτερο ερώτημα που θέσαμε στην αρχή αυτού του κειμένου: τελικά είναι καλό το Half-Life; Η απάντηση είναι όχι! Οχι και πάλι όχι! Γιατί δεν είναι απλά καλό. Είναι θαυμάσιο! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	99
ΑΝΤΟΧΗ	97

98



Best of the Best.

NBA Live 99



Σχεδόν ταυτόχρονα με το FIFA '99 η Electronic Arts Sports κυκλοφόρησε το "αδερφάκι" του, το NBA Live '99. Ομως τα αθλήματα με τα οποία ασχολούνται τα δύο αυτά sports simulation φαίνεται να έχουν διαφορετική πορεία. Το FIFA μεσουρανεί λόγω πρόσφατου Μουντιάλ και GP3 (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...), ενώ το NBA βρίσκεται από καιρό σε χειμερία νάρκη εξαιτίας Lock Out. Μόνο τα μονόστηλα άρθρα με τη μεταγραφολογία μάς υπενθυμίζουν ότι κάπου στον πλανήτη υπάρχει ο θαυμαστός κόσμος του NBA. Α, και τα PC games που ασχολούνται με αυτό...

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου

Με την πρώτη ματιά θα καταλάβει κάποιος ότι η νέα έκδοση του NBA Live δεν διαθέτει ιδιαίτερα καινοτόμα χαρακτηριστικά, απλώς αποτελεί σημαντική βελτίωση της προηγούμενης. Καλύτερο animation και απεικόνιση των παικτών, ρεαλιστικότερες κινήσεις, πιο εντυπωσιακοί πανηγυρισμοί, ακόμη και εκφράσεις (!) στα πρόσωπα των παικτών, τα οποία εμφανίζονται πλέον με εκπληκτική πιστότητα. Το μόνο σημαντικό ελάττωμα που υπάρχει (το έχουμε συνηθίσει πια) είναι η εμφάνιση ενός guard στο roster των Chicago Bulls ονόματι Player, ο οποίος έχει εκπληκτικές κινήσεις και αέρινο drive προς το καλάθι (δεν αναφέρεται όνομα, λόγω μη κατοχής των δικαιωμάτων και για αποφυγή πιθανής μήνυσης από τον manager του). Ο εν λόγω παίκτης δεν φαίνεται να ικανοποιείται από τη σύμβαση της Electronic Arts με την Ομοσπονδία των παικτών και η ΕΑ αποφάσισε ότι είναι πιο συμφέρουσα η παράλειψη του ονόματός του από μια ξεχωριστή δαπανηρή σύμβαση, που ίσως οδηγούσε σε ανάλογες απαιτήσεις και από τις υπόλοιπες διασημότητες του χώρου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Εδώ βλέπετε τον Olajuwon να ίπταται προς το καλάθι των Bulls. Προσέξτε το χρώμα της ημέρας στα μαλλιά του Rodman.



Μπορεί να έχω μεγάλα αυτιά, μπορεί να είμαι κοκαλιάρης, μπορεί να χτυπάω παλαμάκια κάθε φορά που σουτάρω, όμως είμαι ο Nosferatu και με τρέμουν όλοι (κυρίως οι Knicks)...

ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ

Εκείνο που θα προσέξετε πρώτα από όλα είναι η εντυπωσιακή πιστότητα στην απεικόνιση των προσώπων των παικτών. Ολοι (ΟΛΟΙ!) οι παίκτες διαθέτουν τα χαρακτηριστικά των πραγματικών παικτών με εντυπωσιακή πιστότητα, κάτι που τονίζεται άλλωστε στο site της Electronic Arts. Για να κάνω όμως το δικηγόρο του Διαβόλου, σας αναφέρω ότι ναι μεν τα πρόσωπα είναι εντυπωσιακά, αλλά συνδυάζονται άσχημα με το υπόλοιπο σώμα, δίνοντας την εντύπωση ότι έχει χρησιμοποιηθεί το σώμα από παλαιότερες εκδόσεις του NBA Live και έχει γίνει κολάζ με τα πρόσωπα. Αν τώρα γίνει περαιτέρω έλεγχος στο θέμα των προσώπων, θα δείτε ότι οι παίκτες έχουν ένα απλανές, ηλίθιο ύφος (εκτός λίγων περιπτώσεων) και δίνουν την εντύπωση ότι κάνουν αγγαρεία ή ότι απλά είναι... γραφικά πολύγωνα σε PC game! Οι λίγες εξαιρέσεις είναι οι περιπτώσεις όπου θα δείτε κάποιο παίκτη να γελά, να το παίζει άγριος ύστερα από μια θεαματική φάση ή ακόμη και να μασά άνετος την τσίχλα του πριν από την εκτέλεση ελεύθερων βολών.

ΕΤΑΙΡΙΑ
ELECTRONIC ARTS/EA SPORTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P166, 32MB RAM, 2MB PCI ή AGP κάρτα γραφικών, Win95/98, SoundBlaster, 4x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Games Club, Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670



Ο Rodman στις βολές. Ησυχία, θα φάμε ξύλο...

Ενα άλλο στοιχείο που λειτουργεί αρνητικά σε σχέση με την πιστότητα στα πρόσωπα των παικτών είναι οι εξέδρες. Οπως και στο FIFA '99, παρουσιάζονται ολίγον "πλακέ" και μοιάζουν με πλάγιες οθόνες προβολής επαναλαμβανόμενων κινήσεων ενθουσιασμένων φιλάθλων - γίνεται αντιληπτό κυρίως στις ελεύθερες βολές ή σε κοντινά πλάνα. Τα υπόλοιπα γραφικά στοιχεία του NBA Live είναι αρκετά ικανοποιητικά. Εντυπωσιακή είναι η απεικόνιση των παρκέ στα στάδια όλων των ομάδων της National Basketball Association (copyright Andrea Palobarini), με ακριβή πιστότητα στην αναπαραγωγή του σήματος των ομάδων και του ονόματος των σταδίων. Μπορείτε να διακρίνετε μάλιστα την αντανάκλαση του κεντρικού ταμπλό της οροφής στο γυαλισμένο παρκέ. Εσείς πάντως μπορείτε να ρυθμίσετε κάποιες από τις γραφικές λεπτομέρειες του παιχνιδιού, όπως τις αντανακλάσεις στο παρκέ, την ύπαρξη ή μη animation των θεατών, την ανάλυση κ.ά.

Οσον αφορά στην κίνηση και το animation των παικτών, φαίνεται ότι έγινε αρκετά καλή δουλειά, αν και το μηχάνημα στο οποίο δοκιμάστηκε το παιχνίδι (Pentium II 350, Voodoo 2, 64MB RAM) είναι αρκετά ισχυρότερο από τις ελάχιστες απαιτήσεις του τίτλου. Φροντίστε πάντως να τρέξετε το NBA Live χωρίς να έχετε ανοικτή άλλη εφαρμογή των Windows, αφού είναι πολύ πιθανό να γίνονται στιγμιαία κολλήματα (αναγκαστικό κακό, όταν θέλεις να βγάλεις φωτογραφίες για το "PC Master"). Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί ότι όλες οι κινήσεις των παικτών αποδίδονται απολύτως φυσιολογικά, αφού χρησιμοποιήθηκε το γνωστό πια motion capture, με συμμετοχή του παίκτη των Boston Celtics Antoine Walker.



Οι βασικές πεντάδες των Chicago Bulls και των Houston Rockets. Ο Barkley είναι εδώ, ο Olajuwon είναι εδώ, ο Rodman παρών, ο Pippen επίσης... Ποιος λείπει να δεις, ποιος λείπει... Βρε, ποιος είναι αυτός ο Player με το "99";

Μη νομίσετε βέβαια ότι όλοι οι παίκτες έχουν ίδιο ύψος ή σωματική διάπλαση με τον Walker. Στο NBA Live '99 μπορείτε να δείτε περισσότερο από κάθε άλλη φορά τις σωματικές διαφορές των παικτών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η αντίθεση μεταξύ του θηριώδους Alonjo Mourning και του μικροσκοπικού Mugsy Bogues. Το ανωτέρω σε συνδυασμό με την πιστή απεικόνιση των προσώπων όλων των παικτών θα σας κάνει να καταλαβαίνετε με την πρώτη ποιος είναι κάθε παίκτης, ενώ θα ενεργείτε ανάλογα σε κάθε περίπτωση (φανταστείτε τη σκηνή: τι πάω να κάνω ο κοντοστούπης ανάμεσα στα θηρία;).

ΚΑΛΑ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΟΜΩΣ ΜΕ ΤΟΝ ΗΧΟ ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ;

Πρώτα από όλα πρέπει να γίνει ειδική μνεία στη ρεαλιστικότατη ατμόσφαιρα που δημιουργείται από τον DJ-εκφωνητή του σταδίου. Εχουν αντιγραφεί χωρίς το παραμικρό ψεγάδι η μουσική και οι ατάκες του DJ που ακούγονται στα γήπεδα του NBA, με πιο χαρακτηριστική αυτή της παρουσίασης της γηπεδούχου ομάδας (Aeaeand Now... Presenting... Your...). Αν δοκιμάσετε το διαγωνισμό τρίποντων, θα ακούσετε τον εκφωνητή του σταδίου να μιλά για ένα All Star Game της Philadelphia (μήπως αυτό που αναβλήθηκε;), ενώ θα ακούσετε ακριβώς τους ήχους που ακούγονται σε ανάλογο διαγωνισμό.

Ο ήχος από το κοινό είναι, θα μπορούσα να υποστηρίξω, κάπως αυτοματοποιημένος. Υπάρχει μια συνεχής "μουρμούρα" κατά τη μεγαλύτερη διάρκεια του αγώνα, ενώ το μουρμούρισμα αυτό



Κουίζ: Ποιος πρώην παίκτης του ΠΑΟΚ εικονίζεται (με αρκετή πιστότητα, θα έλεγα) στο διαγωνισμό τρίποντων του All Star Game; Το όνομά του αρχίζει από "Sto" και τελειώνει σε "jakovic".

γίνεται ενθουσιασμός όταν μπει ένα εντυπωσιακό καλάθι ή όταν γίνει μια εντυπωσιακή φάση. Τίποτα το σπουδαίο, όπως εξάλλου και η μουσική στα menus του παιχνιδιού, όπου ακούγεται το γνωστό είδος μουσικής που ενσωματώνει η Electronic Arts στα περισσότερα sports simulation της - αν δεν απατώμαι, λέγεται funk.

Τέλος, θα πρέπει να γίνει αναφορά στην play by play εκφώνηση του αγώνα. Γίνεται λεπτομερής περιγραφή και ο εκφωνητής αναφέρει το όνομα κάθε παίκτη που έχει την μπάλα στην κατοχή του ή δημιουργεί μια εντυπωσιακή φάση

NBA LOCK OUT: ΚΛΕΙΣΑΜΕ, ΕΛΑΤΕ ΑΥΡΙΟ

Οπως θα έχετε ακούσει, το NBA βρίσκεται σε κατάσταση Lock Out. Δεν γίνονται αγώνες, οι παίκτες δεν πληρώνονται, το κοινό διαμαρτύρεται. Η αιτία; Η πρόθεση της Επίσημης Επιτροπής του NBA να ρυθμίσει το salary cap (τους μισθούς) με όρους πιο ευνοϊκούς για τους ιδιοκτήτες των ομάδων (τουλάχιστον έτσι ισχυρίζονται οι παίκτες). Στην τελευταία συνάντηση παικτών, ιδιοκτητών και επίσημου NBA συμφωνήθηκε παμψηφεί ότι δεν υπάρχει η παραμικρή σύγκλιση απόψεων. Αυτά δήλωσε ο κομισάριος David Stern στη συνέντευξη Τύπου της 3ης Δεκεμβρίου 1998, όπου μεταξύ άλλων αναφέρθηκε ότι είναι πολύ πιθανό το ενδεχόμενο αναβολής του All Star Game της Philadelphia. Προσωπική μου άποψη: Αυτοί θα χάσουν, εμείς έχουμε το NBA Live.



Μια τυπική εικόνα από το NBA Live. Προσέξτε το μεγάλο βαθμό ρεαλισμού στις θέσεις και τις κινήσεις των παικτών.

(οπαδοί του FIFA, ζηλέψτε). Κατά το μεγαλύτερο διάστημα του αγώνα είναι ήρεμος (βαρετός;), ενώ ο ενθουσιασμός του στις εντυπωσιακές φάσεις θα μπορούσε να είναι ρεαλιστικότερος. Προσωπικά βρίσκω προτιμότερη την απενεργοποίηση της εκφώνησης του αγώνα, αφού μερικές φορές ο τόνος του εκφωνητή θυμίζει λίγο το μηχανισμό ομιλίας του Stephen Hawking ή, πιο απλά, ένα πρόγραμμα ανάγνωσης κειμένου των Windows.

GAMEPLAY/AI: THE REAL THING

Πώς πάμε από μπάσκετ; Σκουριασμένους σάς βρίσκω. Ναι, ναι, ξέρω, έχει Lock Out. Μην ανησυχείτε, το NBA Live '99 είναι εδώ. Βάλτε λοιπόν τα αθλητικά σας, επιλέξτε τον αγαπημένο σας παίκτη και προπονηθείτε λίγο στο σουτ και την ντρίπλα. Πώς; Απλά κάνοντας κλικ στο Practice από το βασικό menu και... διαβάστε καλύτερα το manual του παιχνιδιού.

Ετσι, θα μεταφερθείτε σε μια αλάνα έξω από το γήπεδο, όπου μπορείτε να παίξετε ελεύθερο μπάσκετ, χωρίς κανόνες, χωρίς περιορισμούς και χωρίς αντιπάλους...

...Εντάξει, προπονηθήκατε και θέλετε να γευθείτε λίγο από ένα πραγματικό αγώνα μπάσκετ. Εδώ υπάρχουν δύο επιλογές. Η μία είναι να ρυθμίσετε το παιχνίδι σε Arcade mode (παντελής έλλειψη κανονισμών σε έναν χωρίς περιορισμούς αγώνα μπάσκετ) ή, φυσικά, σε Simulation mode, όπου θα σφυρίζεται κάθε παράβαση, ακόμη και η αντικανονική άμυνα (!).

Στη συνέχεια μπορείτε να ξεκινήσετε αμέσως ένα παιχνίδι (διοργανώνοντας ένα φιλικό Exhibition Game), να αρχίσετε μια ολόκληρη σαιζόν (με δυνατότητα επιλογής αριθμού αγώνων) ή να νιώσετε απευθείας την αίσθηση που προκαλεί η πίεση των play off, εκεί όπου αρχίζει το πραγματικό πρωτάθλημα του NBA.

Ετσι ερχόμαστε στο "ζουμί" του παιχνιδιού, το gameplay. Αμέσως μετά το τζάμπολ θα διαπιστώσετε ότι τα πάντα είναι όπως θα έπρεπε να είναι. Οι παίκτες συμπεριφέρονται σαν πραγματικοί αστέρες του NBA, διαθέτοντας πληθώρα κινήσεων, από crossover ντρίπλα (σήμα κατατεθέν του... απόντα Μιχαλάκη Ιορδάνογλου) έως pivot και από alley oops έως πάσες πίσω από την πλάτη. Μια και η αναφορά για τις πάσες, θα πρέπει να προστεθεί ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το direct pass για να επιλέγετε κάθε φορά τον παίκτη-παραλήπτη της μπάλας, κάτι που θα σας φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο σε φάσεις αιφνιδιασμού - οι οποίες έχουν ως κατάληξη εντυπωσιακού ρεαλισμού καρφώματα και lay up. Επίσης θα πρέπει να αναφερθεί ότι οι εντυπωσιακές ενέργειες δεν γίνονται



The Reign Man! ('Η αλλιώς η Τσίτα, το Πιθήκι, ο Ουραγκοτάγκος...)

από όλους ανεξαιρέτως τους παίκτες αλλά περισσότερο από αυτούς που έχουν την ανάλογη ικανότητα. Σε αντίθετη περίπτωση θα βλέπαμε τον βαρύ Muresan να αδειάζει με μια εκπληκτική ντρίπλα κάτω από τα πόδια τον Olajuwon και να αφήνει την μπάλα με χάρη στο καλάθι...

Βέβαια τα πράγματα δεν θα είναι τόσο εύκολα για εσάς. Το AI της αντίπαλης CPU είναι περισσότερο... έξυπνο παρά ποτέ. Ιδιαίτερα στην επίθεση η CPU αποδεικνύεται δυνατή αντίπαλος, αφού προσέχει τις πάσες της και ψάχνει για τον ελεύθερο παίκτη. Ο χειριστής της μπάλας θα σας παίξει με πλάτη, αν προσπαθείτε επανειλημμένα



Ο τύπος με το "3" είναι ο Alan Iverson των Philadelphia 76ers. Θεωρείται από τους μεγαλύτερους ανατέλλοντες αστέρες του NBA, για αυτό φροντίστε να τον χορτάσετε... (Αν αργότερα έχει τις απαιτήσεις του Jordan, θα γίνει και αυτός Player.)

να κλέψετε την μπάλα, ενώ οι αιφνιδιασμοί του θα καταλήγουν πάντα σε σίγουρο καλάθι. Οταν μάλιστα μένουν λίγα λεπτά για να τελειώσει το παιχνίδι και βρίσκεται πίσω στο σκορ, η μπάλα θα τείνει να καταλήγει στα χέρια του σταρ-σουτέρ της ομάδας, ο οποίος θα προσπαθήσει να φέρει το παιχνίδι στα ίσια (τραγικές οι εμπειρίες του γράφοντος με αντιπάλους τους Indiana Pac-

ΤΟ NBA LIVE '99 ΣΤΟ INTERNET

Στη διεύθυνση http://www.easports.com/99/nba99/index.html της Electronic Arts Sports βρίσκεται



το επίσημο site του NBA Live '99. Μεταξύ άλλων μπορείτε να κάνετε download φιλμάκια σε AVI format με τα γραφικά ορισμένων παικτών, καρφώματα και κινήσεις μέσα από το παιχνίδι και μικρά AVI με τα σήματα των ομάδων. Επίσης μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο Play Book, για να αντιγράψετε μερικά συστήματα και να τα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι σας. Το κυριότερο όμως είναι το Multiplayer Match Up του site, που σας επιτρέπει να βρείτε αντιπάλους για multiplayer παιχνίδια στο Internet ή απλά να κάνετε chat.



Μονομαχία στη στρατόσφαιρα (Βρε, μήπως είναι υπερβολικό το άλμα τους; Λέω, μήπως...)

ers και τον Reggie Miller).

Βέβαια όλα αυτά υπόκεινται στη ρύθμιση του επιπέδου δυσκολίας. Αν δεν τα καταφέρνετε ιδιαίτερα με το μπάσκετ (ή αν είστε τόοοσο σκουριασμένοι), σας συμβουλεύω να μην επιλέξετε το Super Star, γιατί πολύ απλά δεν είναι για εσάς. Ομως σε αυτό το επίπεδο δυσκολίας υπάρχει και ο μεγαλύτερος βαθμός ρεαλισμού. Σε αυτό το επίπεδο θα αντιμετωπίσετε σοβαρές άμυνες από την αντίπαλη CPU και μόνο εδώ θα είναι εύκολα διακριτή η διαφορά στις ικανότητες μεταξύ του σταρ και του ρολίστα.

Τελειώνοντας, θα σας ζητήσω να φανταστείτε την εξής σκηνή: Ο τόπος είναι το αρχηγείο της Electronic Arts. Ο χρόνος είναι αρκετοί μήνες πριν από την τελική κυκλοφορία του NBA Live '99. Το θέμα η αναμενόμενη πτώση ενδιαφέροντος για το NBA λόγω του Lock Out. Παρακολουθήστε την υποθετική αλλά πολύ πιθανή συζήτηση:

- Εντάξει, πιστεύω ότι το λύσαμε το πρόβλημα στο FIFA '99. Με το NBA Live όμως τι θα κάνουμε; Ξέρετε πολύ καλά ότι, αν συνεχιστεί η κατάσταση με το Lock Out, θα έχει μειωμένο ενδιαφέρον και κατ' επέκταση μειωμένες πωλήσεις. Ακούω προτάσεις.

- Προσωπικά πιστεύω ότι πρέπει να ασχοληθούμε με το μεγαλύτερο μέρος του κοινού στο οποίο απευθύνεται το παιχνίδι, τον αντρικό πληθυσμό. Πώς θα γίνει αυτό; Θα προσθέσουμε αρκετά φιλμάκια με μαζορέτες και χορεύτριες από τα γήπεδα του NBA. Αν θέλετε μάλιστα, μπορούμε να βάλουμε διαφορετικά φιλμάκια για κάθε division, τα οποία θα παίζονται στα ημίχρονα των αγώνων, αναπαριστώντας έναν πραγματικό αγώνα NBA. Ετσι το αντρικό κοινό θα έχει έναν επιπλέον λόγο να αποκτήσει το παιχνίδι.

- Είναι μια πολύ καλή ιδέα. Ξεκινήστε αμέσως...

Ετσι και έγινε. Τα φιλμάκια -οι μαζορέτες δηλαδή- είναι άκρως εντυπωσιακά και αυξάνουν σε αρκετό βαθμό την αντοχή του τίτλου στο χρόνο. Θα είναι η μόνη φορά που θα βρίσκεστε πίσω στο σκορ και θα περιμένετε πώς και πώς να τελειώσει το ημίχρονο, για να δείτε ξανά εκείνη την εντυπωσιακή ξανθιά με το καπέλο...

PC



Αντε, βρε, σοβαρά; Θα με έχει φωτογραφία το "PC Master" Ιανουαρίου;

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	93

91



Θα παίζετε συνεχώς, μέχρι να βγει το... NBA Live '00!

I LOVE THIS GAME!

Μπορεί το NBA να έχει Lock Out, μπορεί ο Jordan να εμφανίζεται για άλλη μία φορά ως Player, κάποια πράγματα όμως είναι πάντοτε ενδιαφέροντα... για όλα τα γούστα... ?













HERETIC II

Ενα ακόμη Doom-clone. Μία ακόμη απομίμηση γνωστής και πολύ πετυχημένης συνταγής: Heretic II. Είναι όμως τα πράγματα έτσι ή αυτήν τη φορά έχουμε να κάνουμε με κάτι το ξεχωριστό; Αραγε αξίζει την προσοχή μας ο νέος αυτός τίτλος; Τα συμπεράσματα δικά σας, αφού διαβάσετε φυσικά αυτά που ακολουθούν...

ΕΤΑΙΡΙΑ
RAVEN/ACTIVISION

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, 32MB RAM, Windows 95

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η εταιρία διανομής του, Activision.

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
ndr113@hotmail.com

Αν ρωτήσετε οποιονδήποτε μέσο gamer για το αν γνωρίζει το Final Doom, η απόκρισή του θα είναι πιθανότατα χλευαστική, μια και η απάντηση παραείναι αυτονόητη. Ρωτώντας όμως τον ίδιο για το Heretic, μάλλον θα ακούσετε: "Μήπως ήταν εκείνο που...". Αντιλαμβάνεστε λοιπόν πως το Heretic δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως το game που άφησε εποχή ή τουλάχιστον αυτό που κίνησε ιδιαίτερα την προσοχή της πλειονότητας των gamers.

Με τη δεύτερη ευκαιρία που δίνεται στους προγραμματιστές της Raven επιχειρούν να βελτιώσουν το παιχνίδι σε όλους τους τομείς, ενσωματώνοντας παράλληλα υποστήριξη για καθετί καινούριο που έχει κυκλοφορήσει από άποψη hardware, ώστε το αποτέλεσμα αυτής της προσπάθειας να καρποφορήσει (επιτέλους) και να κερδίσει μία θέση στο Hall of Fame των προτιμήσεών μας... ('Η ακόμη και στο Hall of Fame του μεγαλύτερου περιοδικού στον κόσμο, του "PC MASTER"!).

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Λοιπόν: Δύο χέρια, δύο πόδια, ένα κεφ... χμ, κάτι λείπει!

ΥΠΟΘΕΣΗ

"Οι δυνάμεις του Σκότους επανήλθαν στην γη του Parthoris. Φοβάμαι ότι αυτήν τη φορά δεν θα βρεθεί κανένας για να ξεσκεπάσει την πατρίδα μου από το σκοτεινό πέπλο που την έχει καλύψει. Ο λοιμός χτύπησε γρήγορα και χρειάστηκε να μολυνθούν πολλοί, για να γίνει αντιληπτός ο θάνατος που παραμόνευε. Τώρα οι δρόμοι της πόλης είναι γεμάτοι με την απεχθή πράσινη πανούκλα που προκαλεί παράνοια και φέρνει το θάνατο σε κάθε ατυχή που θα κάνει το μοιραίο λάθος να την εισπνεύσει. Οι περισσότεροι μετατρέπονται σε άβουλα αιμοδιψή όντα και επιτίθενται σε οτιδήποτε βρεθεί μπροστά τους. Ακόμη και οι ευγενείς Sidhe έχουν υποκύψει σε άλογους βαρβαρισμούς. Ισως να επιτύχω την εύρεση ενός γιατρικού που θα δώσει τη λύση σε αυτή τη νέμεση που κατατρώει το λαό μου. Εάν αποτύχω, φοβάμαι πως όλα θα χαθούν..."

Με αυτό το απόσπασμα καλύπτεται ένα μεγάλο μέρος της υπόθεσης του Heretic II. Περιεκτικό και διαφωτιστικό για το τι θα επακολουθήσει στη συνέχεια. Χειριζόμενοι λοιπόν τον ήρωα Corbus, καλείστε να λυτρώσετε το λαό σας από την άδικη και θανατηφόρα αρρώστια. Στην πορεία η πανούκλα θα μολύνει κι εσάς, οπότε θα οδηγηθείτε σε μία απεγνωσμένη αναζήτηση για γιατρειά και περιπλάνηση σε όλα τα μέρη του τότε γνωστού μυθικού κόσμου. Καλή διασκέδαση...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το Heretic II διαφοροποιείται από τον πρόγονό του στην προοπτική. Ετσι, ενώ το πρώτο της σειράς είχε προοπτική πρώτου προσώπου, στο δεύτερο η Raven προτίμησε να δώσει ένα νέο look (αν θέλετε τη γνώμη μου, Tomb Raider look...) προσδίδοντάς του προοπτική τρίτου προσώπου. Η αλήθεια είναι ότι αρκετά στοιχεία του Heretic μοιάζουν να είναι δανεισμένα από το δημοφιλές Tomb Raider. Φυσικό άλλωστε, αφού το συγκεκριμένο παιχνίδι αποτελεί το standard για τέτοιου είδους Doom-clone. Πιστέψτε με, όμως, δεν πρόκειται να σας δημιουργηθεί ούτε για μια στιγμή η εντύπωση ότι έχετε μπροστά σας μία απομίμη-

ση του Tomb Raider. Τούτο διότι οι προγραμματιστές έχουν φροντίσει να βελτιώσουν τα πάντα σε μεγάλο βαθμό, τρανή απόδειξη δε αποτελεί το scrolling, ένα από τα μελανά σημεία για τη Lara και το παιχνίδι της, το οποίο είναι πολύ πιο ομαλό, με σωστές οπτικές γωνίες, ενώ απουσιάζουν τα γνωστά προβλήματα όταν οι αποστάσεις από τους τοίχους μειώνονται.

Το Heretic II είναι ένα ακόμη παιχνίδι που χρησιμοποιεί την graphics engine της id. Φυσικά αυτό δεν χρειάζεται να σας δημιουργεί αμφιβολίες για την ποιότητα των γραφικών, αφού κυμαίνονται σε αρκετά υψηλό επίπεδο και οι ομοιότητες με το Quake 2 είναι ελάχιστες (όπως και με το SiN, μόνο ο τρόπος καταστροφής των αντικειμένων είναι πανομοιότυπος...).

Τα γραφικά του τίτλου έχουν δημιουργηθεί με τέτοιον τρόπο ώστε να ενισχύουν την αληθοφάνεια του μύθου στον οποίο στηρίζεται όλη η πλοκή. Ετσι, το παιχνίδισμα του φωτισμού (υπέροχο σε ορισμένα σημεία...) και η αλλόκοτη σχεδίαση των χαρακτήρων αλλά και των τεράτων αποδίδουν με ρεαλισμό το μυθικό κόσμο του Parthoris. Εχει δοθεί προσοχή και στην παραμικρή λεπτομέρεια. Για να πάρετε μια γεύση, σας παραθέτω μερικά παραδείγματα: Οταν περνάτε δίπλα από μολυσμένους, αυτοί ξυπνούν από το λήθαργο και σας εκλιπαρούν για βοήθεια. Αν σκοτώσετε ένα τέρας με πολύ βίαιο και άμεσο τρόπο (π.χ. Pheonix arrow), μπορεί κάποιο μέλος του σώματός του να πεταχτεί πιο πέρα και να κουνιέται τρελά για 2-3 δευτερόλεπτα, μέχρι να σταματήσει ο μυϊκός σπασμός. Καθώς περιπλανιόμουν στους βάλτους, ένα τέρας πετάχτηκε καταπάνω μου, όμως εγώ μετακινήθηκα και έπεσε τελικά στο βάλτο. Ε, δεν ξαναβγήκε ολόκληρο! Μόνο ένα χέρι του



Jimmy... JIMMY! Talk to me, Jimmy! Oh, no... What have I done?!

ΤΟ ΚΑΛΟ ΤΟ ΠΑΛΙΚΑΡΙ...



Αντί να διανύσουμε αυτόν το γεμάτο εμπόδια δρόμο...



...παίρνουμε τον περιφερειακό (κι ευγνωμονούμε τους προγραμματιστές για το τόσο βολικό αυτό bug!).

πετάχτηκε έξω έπειτα από λίγο. Φαίνεται δεν ήταν τόσο νόστιμο...!

Ενα πολύ θετικό στοιχείο είναι η πρόβλεψη που έχει γίνει για μεγάλη ποικιλία τρόπων θανάτου - των εχθρών αλλά και δικών σας! Ετσι, κάθε τέρας έχει διαφορετικούς τρόπους για να πεθάνει ανάλογα με το τι όπλο θα χρησιμοποιήσετε. Οσο για τον Corbus, ανάλογα με το τέρας που θα τον σκοτώσει (γιατί πού θα πάει, με medium δυσκολία όλο και κάπου θα φανείτε τραγικά απρόσεκτοι) θα πεθάνει με άλλο τρόπο. Αν τον κάψετε στην πυρά (χμ, μόνο επίτηδες μπορεί να γίνει), θα τον ακούσετε να ουρλιάζει από τους πόνους και να πεθαίνει σαν χριστιανός μάρτυρας (!), ενώ αν πέσετε από γκρεμό θα ακουστεί ένα "aaaaargh" από το υπερπέραν και... τετέλεσται. Επίσης, αν νικηθείτε από ένα πουλί-δράκο, αυτό θα φροντίσει να πάρει το κεφάλι σας για τρόπαιο, αφήνοντας το άψυχο κουφάρι αιμόφυρτο στο πεδίο της μάχης.

Τέλος, για να μην πλήττετε, όταν ο ήρωας μένει για αρκετή ώρα ακίνητος, αρχίζει να ξύνεται, να γυρνάει να σας κοιτάει και να λέει κάτι ακαταλαβίστικες βρισιές!

ΗΧΟΣ

Ο ήχος του παιχνιδιού, τουλάχιστον στην αρχή, θα σας εντυπωσιάσει. Τα background music themes είναι εκπληκτικά! Οντας μυστηριώδη και πρωτότυπα, συνδυάζονται με τα απόκοσμα γραφικά και προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, ενισχύοντας επίσης το σεναριακό υπόβαθρο. Μάλιστα καθώς προχωρείτε και αλλάζει το περιβάλλον, αλλάζει ταυτόχρονα και το στιλ της μουσικής. Είναι αλήθεια βέβαια πως δεν υπάρχει τρομερή ποικιλία στα themes, αλλά είναι όλα τόσο ξεχωριστά που δεν πρόκειται να βαρεθείτε να τα ακούτε...

Δυστυχώς τα ηχητικά εφέ δεν μπορώ να πω πως βρίσκονται σε ανάλογο επίπεδο. Παρά την ποιότητα που διαθέτουν είναι λίγα για παιχνίδι αυτού του είδους, με συνέπεια να σας δημιουργείται η εντύπωση πως κάτι λείπει... Τα speeches στη διάρκεια των cut-scenes διακρίνονται κι αυτά για την ποιότητά τους.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ενα από τα πρώτα πράγματα που θα προσέξετε στο Heretic II είναι η έλλειψη γραμμικότητας. Με αυτό δεν εννοώ πως μπορείτε να ακολουθήσετε διαφορετικά μονοπάτια για να το ολοκληρώσετε, αλλά ότι η διαδρομή σας θα περιπλέκεται σε ορισμένα σημεία, θα βρίσκετε σταυροδρόμια και θα πρέπει να επιλέξετε την κατεύθυνση που θα ακολουθήσετε σύμφωνα με τα objectives σας, ενώ συχνά θα επιστρέφετε σε προηγούμενες περιοχές ή ξαφνικά θα βρίσκεστε σε αδιέξοδο μη γνωρίζοντας πώς να συνεχίσετε. Το στοιχείο αυτό του δίνει μια γεύση από platform, κάτι που μπορεί να μην αρέσει στους φανα-

TO VOODOO OR NOT TO VOODOO?



Πάρτε μία γεύση από Viper 550 AGP στα 1.024x768 (αριστερά)



και Monster II 800x600 (δεξιά). Τα συμπεράσματα δικά σας...

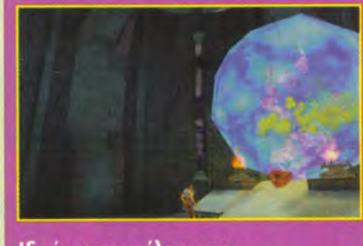
τικούς του είδους, μια και μειώνει κατά κάποιον τρόπο τον μέσο χρόνο που θα αφιερώσετε στη σφαγή των αντιπάλων. Πάντως, από τη στιγμή που δεν υφίσταται σε υπερβολικό βαθμό, από εμένα είναι καλοδεχούμενο... Αν θέλετε αδιάκοπη σφαγή, παίξτε οκταπλό Duke 3D ή Quake Arena!

Στο Heretic II η δράση δεν εξελίσσεται σε αυτοτελείς πίστες. Ο τρόπος εξέλιξης θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως μία τεράστια πίστα με ολοένα κλιμακούμενη δράση. Οταν ολοκληρώσετε το ένα objective (μπορεί να περιλαμβάνει την εξόντωση ενός boss, μπορεί και όχι...), θα ανταμειφθείτε με ένα cut-scene, το οποίο θα ανταποκρίνεται στη μέχρι τότε πορεία του μύθου και θα προωθεί την ολοκλήρωσή του. Καθώς θα μετακινείστε από περιοχή σε περιοχή στην προσπάθειά σας να φέρετε εις πέρας κάθε αποστολή, το περιβάλλον θα μεταβάλλεται και συνεπώς θα έχετε να αντιμετωπίσετε καινούριους εχθρούς, πιο επικίνδυνους, καλύτερα spells, διαφορετική φιλοσοφία και αντιμετώπιση από τους αυτόχθονες (αλλά πάντα εχθρική...#%@*). Αυτό και μόνο το γεγονός είναι ενδεικτικό της προσοχής που έχει δοθεί

Η ΑΣΧΗΜΙΑ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟ ΜΕΓΑΛΕΙΟ ΤΗΣ!



Voila, το πρώτο boss του παιχνιδιού.



Ιδού και το τέλος του.

στον τομέα του gameplay, ο οποίος είναι άλλωστε και ο πιο σημαντικός...

Δεν απουσιάζουν επίσης από το παιχνίδι οι -καθιερωμένοι πια- υποτυπώδεις γρίφοι που θα δοκιμάσουν την ικανότητα του μυαλού σας για περισσότερα από... χμ, δύο δευτερόλεπτα! Ετσι, λοιπόν, η επίλυση γρίφων στο game βασίζεται κατά κόρον στην εύρεση κρυμμένων διακοπτών, οι οποίοι -με οποιονδήποτε συνδυασμό και να πατηθούν- ανοίγουν διόδους ώστε να προχωρήσετε συνεχίζοντας την αλύπητη σφαγή. Φαίνεται ότι οι προγραμματιστές πιστεύουν ότι όσοι ασχολούνται με Doom-clone είναι βάρβαροι, απολίτιστοι και ηλίθιοι (εντάξει, μπορεί και να 'χουν δίκιο...), οπότε δεν ρισκάρουν να βάλουν γρίφους που να μας παιδέψουν λίγο παραπάνω.

Εχοντας συνηθίσει τώρα τελευταία να βλέπω τρομερά αυξημένη την τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων σε σχέση με τα δεδομένα που ίσχυαν λίγο καιρό πριν, μπορώ με βεβαιότητα να πω πως το AI των αντιπάλων δεν ενθουσιάζει με το επίπεδό του. Μόλις σας εντοπίσουν οι εχθροί, θα κάνουν τα πάντα για να σας προσεγγίσουν όσο μακριά και να βρίσκονται. Θα πηδήξουν από μεγάλα ύψη στο κεφάλι σας, θα κολυμπήσουν, θα ρίξουν κιβώτια, θα ανοίξουν πόρτες. Αλλά μη φοβάστε, έχουν καλές προθέσεις. Το μόνο που θέλουν είναι να σας πιουν το αίμα, τίποτα παραπάνω!

Ολοι οι εχθροί που θα συναντήσετε διακρίνονται από ένα κυρίαρχο χαρακτηριστικό, την ασχήμια τους! Για να πάρετε μια ιδέα, μπορείτε να συμβουλευτείτε εκτός από τις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο και την αφίσα του 100ού τεύχους:-). Αν και αυτό το στοιχείο μάλλον σε καλό θα βγει, αφού φαίνονται πιο aliens, οπότε τους σφάζετε με μεγαλύτερη ευχαρίστηση και δεν κινδυνεύει το game να κατηγορηθεί πως εθίζει τους νέους στη βία. Εξαιρετικά εκνευριστικά είναι κάθε είδους πτηνά που θα συναντήσετε, επειδή, παρά το γεγονός ότι κινούνται με αρκετά προβλέψιμους τρόπους, είναι τρομερά δύσκολο να τα πετύχετε με spells (ας είχα εγώ ένα rail-gun και θα σας έδειχνα!). Υπάρχουν και κάτι ενοχλητικά ποντίκια που σας γυροφέρνουν στα σκοτεινά μονοπάτια του Heretic II... Μη χρησιμοποιήσετε όπλα για να τα σκοτώσετε, απλώς πατήστε τα!

Πολύτιμοι συνοδοί σας σε αυτό το περιπετειώδες ταξίδι προς το άγνωστο είναι κάθε είδους όπλα, τα οποία θα ορθώσετε ενάντια στις υποχθόνιες δυνάμεις του Κακού (πώς τα λέω έτσι ο άτιμος!). Καταρχήν, ας διευκρινίσουμε ότι τα πάντα είναι spells. Δεν υπάρχει ούτε ένα χειροπιαστό όπλο (δεν μπορούμε να εξαιρέσουμε ούτε το αρχικό staff, μια κι αυτό με μαγεία δημιουργείται). Τα spells λοιπόν διακρίνονται σε επιθετικά κι αμυντικά κι επομένως υπάρχουν δύο είδη mana: ναι, σωστά το καταλάβατε, offensive και defensive (είστε ιδιοφυΐες μού φαίνεται). Πρωτοποριακό στοιχείο που όμοιό του δύσκολα συναντάμε και, πιστέψτε με, θα χρειαστεί λίγος καιρός για να εξοικειωθείτε με αυτό (στην αρχή ούτε καν θα θυμάστε ότι έχετε κι αμυντικά spells!). Για να αποκτήσετε τη γνώση των spells, πρέπει να βρεθείτε σε κάποιους προκαθορισμένους χώρους. Από εκεί και πέρα όσο έχετε mana μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε. Καθώς θα εξελίσσεται η ιστορία, θα μαθαίνετε όλο και πιο εντυπωσιακά spells, αν και εγώ προτιμώ το αρχικό staff, όχι γιατί εντυπωσιάζει με το damage του, αλλά γιατί φέρνει λίγο σε lightsaber, λίγο σε cleaver και δίνει

ΑΙΜΑ, ΔΑΚΡΥΑ ΚΙ ΙΔΡΩΤΑΣ!

Το αίμα ρέει άφθονο σε αυτό το game, δεν συμφωνείτε;







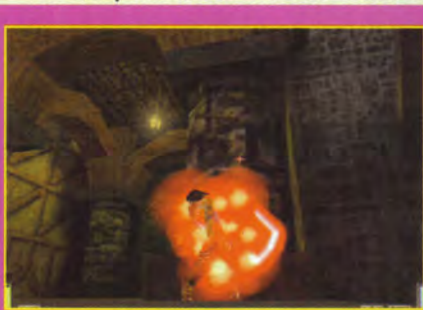






ΚΑΛΑ, ΕΙΜΑΙ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΜΑΓΟΣ...!







τη δυνατότητα να αισθανθείτε κι εσείς λίγο Butcher! Συνιστάται ανεπιφύλακτα η χρήση του στη ζούγκλα - άκρως λυτρωτική εμπειρία. Οσα load χρειάστηκε να κάνετε για να νικήσετε τον Butcher τόσες δεκάδες creatures θα εξοντώσετε για να πάρετε την εκδίκησή σας!

Για το χειρισμό του Corbus στο παιχνίδι χρησιμοποιείται ένας μεγάλος αριθμός πλήκτρων -αν και τα περισσότερα είναι shortcuts-, ώστε να αποδώσετε τα μέγιστα. Τα defaults είναι αρκετά καλά στην περίπτωση που θα επιλέξετε το χειρισμό με συνδυασμό mouse+keyboard, αν και μπορεί να χρειαστούν προσαρμογές για να ταιριάζουν στις προτιμήσεις σας... Κάτι που με ξένισε ήταν η παρουσία auto-aim! Οταν βρεθείτε κοντά σε έναν εχθρό, ο cursor θα κολλήσει πάνω του και θα τον ακολουθεί στις μετακινήσεις του (σε λογικό βέβαια πλαίσιο), ώστε να μη χρειαστείτε και πολλή τέχνη για να τον πετύχετε. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο σάς προτείνω να το απενεργοποιήσετε και να βάλετε τη δυσκολία στο medium, για να μην κάνετε απλώς έναν περίπατο και να μπορέσετε να απολαύσετε το παιχνίδι.

FEATURES

Στο game θα βρείτε κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά που κάνουν τον τίτλο πιο ενδιαφέροντα. Οι προγραμματιστές φρόντισαν να εξοπλίσουν το Heretic II με ένα toolkit, το οποίο βέβαια δεν θα χρειαστεί ποτέ να ανοίξουν οι κοινοί gamers, μια και μοιάζει πολύ περισσότερο με εργαλείο ενός πτυχιούχου της πυρηνικής φυσικής παρά με έναν απλό editor. Στο CD περιλαμβάνονται το Gamespy 2.05 καθώς επίσης ένα manual σε HTML μορφή, που περιέχει ό,τι θα θελήσετε να μάθετε για την ιστορία του Parthoris, καθώς και εξειδικευμένες γνώσεις για key binding, multiplayer settings κ.λπ. Τέλος, μην παραλείψετε να περάσετε μια βόλτα από τα credits, όπου θα βρείτε φωτογραφίες των προγραμματιστών σε αστείες στάσεις!

ΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ!



No comment...

BUGS

Προβλήματα δεν βρέθηκαν πολλά, αλλά αξίζει να αναφέρουμε ένα σοβαρότατο που φαίνεται ότι ξέφυγε από τους προγραμματιστές: Σε τυχαία στιγμή, συνήθως όταν κάνετε έντονες κινήσεις κοντά σε εμπόδια αλλά όχι σε τοίχους, μπορεί ο παίκτης σας να κολλήσει και να είναι ανήμπορος να κουνηθεί! Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα αντιδρά στις εντολές σας, ίσα ίσα θα δείχνει να μετακινείται (πόδια/χέρια θα μετακινούνται), αλλά η θέση του δεν θα αλλάζει ούτε εκατοστό! Οπως καταλαβαίνετε, μοναδική λύση είναι το load. Αν είχατε ξεχαστεί και δεν κάνατε πρόσφατα save... Ελπίζω μέχρι την κυκλοφορία του περιοδικού η Raven να έχει βγάλει ένα patch που να διορθώνει το συγκεκριμένο πρόβλημα.

Προσοχή επίσης συνιστάται στους κατόχους του νέου και πανίσχυρου chipset Riva TNT, αφού μπορεί να εμφανιστούν μικροπροβλήματα -ακόμα και με τους νεότερους drivers της κάρτας-, η απεικόνιση δε στο νερό είναι επιεικώς χάλια!



Me Corvus. Let me pass, you ugly thing!

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Μολονότι το Heretic II δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως το Doom-clone της χρονιάς, εξαιτίας των ατελειών που αμαυρώνουν την τελική εικόνα του, σίγουρα ξεπερνά σε επίπεδο πολλές από τις τελευταίες προσπάθειες μεγάλων εταιριών και δείχνει ότι δεν θα έχει την ίδια κατάληξη με αυτήν του προγόνου του. Αν διαθέτετε λοιπόν έναν καλό 3D accelerator κι ένα δυνατό ζευγάρι ηχεία, χαμηλώστε τα φώτα, βάλτε το Heretic στο CD-ROM κι ετοιμαστείτε για μία απίθανη περιπέτεια σε μυθικούς κόσμους. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	88

88



Θα σας προσφέρει μπόλικες ώρες έντονης απόλαυσης. Υστερεί έναντι του Half-Life, αλλά δεν παύει να αποτελεί μία καλή πρόταση!

RAILROAD TYCOON II

Το Railroad Tycoon υπήρξε ένα από τα θρυλικά παιχνίδια της προηγούμενης δεκαετίας που φέρουν την υπογραφή του μεγάλου Sid Meier. Το sequel αυτό πρέπει να καταρρίπτει κάθε ρεκόρ καθυστέρησης, αφού εμφανίζεται περίπου δέκα χρόνια μετά και φέρνει στο desktop των σύγχρονων υπολογιστών τη μαγεία ενός ανεπανάληπτου παιχνιδιού.

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Όσοι από εσάς έχετε παίξει το πρωτότυπο Railroad Tycoon θα θυμάστε ασφαλώς τις ατέλειωτες ώρες σχεδίασης γραμμών και δρομολογίων προκειμένου να γίνετε μεγιστάνες των σιδηροδρόμων, σε ένα μεστό από ουσία και με ιδιαίτερη σημασία στη λεπτομέρεια παιχνίδι.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ο Meier διακρινόταν πάντα για την ικανότητά του να δημιουργεί παιχνίδια που εξομοίωναν ολόκληρες εποχές, την άνθηση των σιδηροδρόμων εν προκειμένω. Η φιλοσοφία του παιχνιδιού οδήγησε σε πολλές απομιμήσεις, με γνωστότερες τις A-Train (της Maxis) και Transport Tycoon, ενώ η Tycoon θεματολογία (ήτοι το να γίνετε μεγιστάνας σε κάποιο κομμάτι της παγκόσμιας παραγωγής) οδήγησε σε παιχνίδια ανάλογου ύφους αλλά και παρωδίες όπως το Pizza Tycoon. Γεγονός είναι ότι το Railroad Tycoon επηρέασε σε μεγάλο βαθμό τη δημιουργία strategy games έως τις μέρες μας (από πού νομίζετε ότι προήλθαν παιχνίδια στο στιλ των Capitalism, Billionaire και παρόμοια;) και αποτέλεσε σταθμό της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας.

Ποντάροντας ακριβώς πάνω σε αυτόν το μύθο, η βρετανική Top Pop Software μετέφερε το concept στους σύγχρονους υπολογιστές, διατηρώντας όλα σχεδόν τα αρχικά στοιχεία και εμπλουτίζοντάς τα με ορισμένες επιπλέον λεπτομέρειες. Επιβιβαστείτε, το review των 17:25 (σύμφωνα με το σινιάλο του σταθμάρχη Κράτσα) ξεκινάει αμέσως τώρα (και μη σπρώχνεστε!).



Σε τακτά χρονικά διαστήματα οι εφημερίδες θα σας ενημερώνουν για τις σημαντικότερες εξελίξεις.

ΣΤΑΘΜΟΣ ΠΡΩΤΟΣ: Η ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ ΣΙΔΕΡΕΝΙΟΥ ΑΛΟΓΟΥ

Ο σιδηρόδρομος υπήρξε (μαζί με το πετρέλαιο, τον άνθρακα και τη χαλυβουργία) από τις παραμέτρους εκείνες που προώθησαν την παγκόσμια οικονομική έκρηξη στις αρχές του 19ου αιώνα και στήριξαν αποφασιστικά τη λεγόμενη βιομηχανική επανάσταση, εκμηδενίζοντας τις αποστάσεις και προμηθεύοντας τα απανταχού εργοστάσια με μεγάλες ποσότητες πρώτων υλών. Χωρίς την επανάσταση στις μεταφορές, η ανθρώπινη κινητικότητα και η μαζικοποίηση της παραγωγής, στοιχεία που διαμόρφωσαν καταλυτικά τις σύγχρονες κοινωνίες, θα ήταν αδύνατες. Ο σιδηρόδρομος αποτέλεσε (και εξακολουθεί να αποτελεί ως τις μέρες μας) κύριο μοχλό ανάπτυξης, αποφέροντας μεγάλες αλλαγές στην ανθρώπινη ιστορία (και δισεκατομμύρια στους επενδυτές του). Το Railroad Tycoon II φιλοδοξεί να αναπαραστήσει αυτή την εποχή, ξεκινώντας από τις ατμομηχανές του 1800, για να φτάσει στα ηλεκτροκίνητα, διηπειρωτικά θηρία του 2000 (και





Νίκη σε ένα σενάριο συνεπάγεται και την απονομή του ανάλογου μεταλλίου.

ακόμα παραπέρα). Σκοπός σας είναι να δοκιμαστείτε στην κατασκευή δικτύου σιδηροτροχιών, στη διακίνηση επιβατών και πρώτων υλών, στην ισχυροποίηση της θέσης σας στην αγορά σε ένα έντονα ανταγωνιστικό περιβάλλον και σε διάφορες γεωγραφικές τοποθεσίες και χρονικές περιόδους. Να γίνετε, με δύο λόγια, το Νο 1 όνομα των σιδηροδρόμων, μεγιστάνας και πολυεκατομμυριούχος, ελέγχοντας την παγκόσμια διακίνηση αγαθών (όλο ταπεινούς στόχους είναι αυτά τα strategy games).



Μεγάλος, βικτοριανός σταθμός στο Βανκούβερ με πολλά επιπλέον κτίρια.

ΣΤΑΘΜΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟΣ: ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αν θυμάστε (όσοι θυμάστε τέλος πάντων), στο αρχικό Railroad Tycoon έπρεπε να φτιάξετε γραμμές και σταθμούς μεταξύ δύο πόλεων (ή μονάδων παραγωγής και επεξεργασίας πρώτων υλών) και κατόπιν να τοποθετήσετε φανάρια για την αποφυγή των συγκρούσεων μεταξύ των τρένων σας. Η βασική φιλοσοφία παραμένει ίδια, με τη διαφορά ότι τα τρένα έχουν πολύ πιο έξυπνη συμπεριφορά και σπάνια συγκρούονται μεταξύ τους. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να ιδρύσετε μία σιδηροδρομική εταιρία και μετά να αποφασίσετε σε ποια σημεία θα στηθεί η πρώτη γραμμή σας (κατά προτίμηση μεταξύ δύο κοντινών πόλεων που προμηθεύουν και δέχονται επιβάτες).

Κατόπιν κατασκευάζετε δύο σταθμούς (περιστρέφονται αυτόματα, ώστε να βρουν την ιδανικότερη θέση τοποθέτησης), προσέχοντας να συνδέονται με την υπάρχουσα γραμμή (αλλιώς το τρένο σας θα είναι "εκείνο που έβλεπε τα άλλα τρένα να περνούν"), και αγοράζετε μία μηχανή συνδέοντας παράλληλα επάνω της δύο-τρία βαγόνια. Αμέσως θα αρχίσει η διαδικασία φορτοεκφόρτωσης και το πρώτο τρένο σας θα κάνει την εμφάνισή του διασχίζοντας την εξοχή και φτάνοντας πανηγυρικά στον προορισμό του. Ενα ποσό θα σας δοθεί για τον κόπο σας, ενώ αμέσως θα αρχίσει η διαδικασία φόρτωσης για την αντίστροφη πορεία. Ταυτόχρονα θα φανούν και τα πρώτα προβλήματα: Η μονή γραμμή καθυστερεί τα τρένα που έρχονται από διαφορετικές διευθύνσεις, οπότε κάποια στιγμή θα πρέπει να αντικατασταθεί με διπλή, οι ατμομηχανές υπερθερμαίνονται και χαλάνε, όταν δεν υπάρχει νερό στους σταθμούς, οι γραμμές με απότομες στροφές και κλίσεις καθυστερούν υπερβολικά το τρένο, ιδιαίτερα αν το συγκεκριμένο μοντέλο δεν "τραβάει στην ανηφόρα", οι ξύλινες γέφυρες απαιτούν την ελαχιστοποίηση της ταχύτητας προκειμένου να περάσει αμαξοστοιχία πάνω τους και θα πρέπει να αντικατασταθούν με πέτρινες ή ατσάλινες. Σε γενικές γραμμές, πάντως, αν στήσετε ένα καθ' όλα προσεγμένο δρομολόγιο, δεν θα χρειαστεί να πονοκεφαλιάσετε ιδιαίτερα για τη συνέχεια, καθώς το τρένο θα ακολουθεί την εκ των προτέρων προγραμματισμένη πορεία του και το μόνο που ενδεχομένως θα χρειαστεί είναι η αντικατάσταση της μηχανής έπειτα από πολλά χρόνια χρήσης. Οπως και στο πρώτο μέρος, θα πρέπει να εφοδιάζετε τους σταθμούς σταδιακά με αμαξοστάσια, ξενοδοχεία, τηλεγραφικούς στύλους κ.λπ., προκειμένου να έχετε τη μέγιστη δυνατή συντήρηση των μηχανών αλλά και επιπλέον οικονομικά οφέλη από τους επιβάτες. Από κάποιο σημείο και μετά θα πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή στον ανταγωνισμό και να προσέξετε τις κινήσεις των αντίπαλων εταιριών, για να μη σας "φάνε" τις προσοδοφόρες διαδρομές ή να μην αποκτήσουν την κυριότητα της εταιρίας σας, μέσω του χρηματιστηρίου, απολύοντάς σας. Αν μπορέσετε να το κάνετε εσείς πρώτοι σε αυτούς, ακόμα καλύτερα. Ο ανταγωνισμός και η εξεύρεση πόρων για γρήγορη ανάπτυξη πρέπει να ανήκουν στις άμεσες προτεραιότητές σας καθώς στο Railroad Tycoon δεν συγχω-



Σε κοντινό επίπεδο τα γραφικά δημιουργούν πολύ θετικές εντυπώσεις, αλλά δεν προσφέρονται για παρακολούθηση του παιχνιδιού.

ΕΤΑΙΡΙΑ
TOP POP SOFTWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98 ή NT 4.0, Pentium 133, 16MB RAM, 1.024x768 graphics card, 4x CD-ROM, 150MB disk space

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μας πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος, δε, είναι η εταιρία CD-Media.



Εξαγοράστε τους αντιπάλους σας μέσω χρηματιστηρίου.

RAILROAD TYCOON II



Οι πόλεις είναι όμορφα σχεδιασμένες, αλλά παραμένουν ίδιες όσο κυλά ο χρόνος.

ρούνται τα λάθη. Το σύστημα της οικονομικής διαχείρισης είναι ιδιαίτερα αναπτυγμένο, επιτρέποντάς σας να κάνετε σχεδόν τα πάντα, ακόμα και να ιδρύσετε περισσότερες από μία εταιρίες ελέγχοντας μεγάλο μέρος της αγοράς. Ο χρόνος παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι για δύο λόγους: 1) Η γενικότερη οικονομική κατάσταση αλλάζει περιοδικά, με αποτέλεσμα να υπάρχουν περίοδοι έντονης ανάπτυξης και σημαντικής ύφεσης, κάτι που έχει άμεσο αντίκτυπο στα κέρδη σας. 2) Η τεχνολογία εξελίσσεται φέρνοντας νέες τεχνολογίες στο προσκήνιο και καθιστώντας παρωχημένες τις παλιές (όπως συμβαίνει σήμερα με το hardware αλλά με σαφώς αργότερους ρυθμούς). Με δεξί κλικ πάνω σε οτιδήποτε θα λάβετε σημαντικές πληροφορίες για τη συγκεκριμένη παράμετρο (π.χ. στα τρένα, για την ταχύτητά τους και την τρέχουσα αξία των αγαθών που μεταφέρουν), ενώ στο κάτω τμήμα της μπάρας το διπλό κλικ σε κάποιο tab (δρομολόγια, εταιρίες, ανταγωνιστές κ.λπ.) θα εμφανίσει μία αναλυτική λίστα τους, διευκολύνοντας την παρακολούθηση των επιμέρους παραμέτρων, ιδιαίτερα όταν η εταιρία σας μεγαλώσει. Ο χειρισμός είναι ο συνηθισμένος σε παιχνίδια του είδους, επιτρέποντας πολλές αυτοματοποιήσεις, θα εξοικειωθείτε δε μαζί του στο πρώτο ημίωρο παιξίματος.

ΣΤΑΘΜΟΣ ΤΡΙΤΟΣ: ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Railroad Tycoon εμφανίζονται υποχρεωτικά σε ανάλυση 1.024x768 σε 8bit ή 16bit βάθος χρώματος, άρα απαιτούν την ανάλογη κάρτα (στις μέρες μας βέβαια όλες οι κάρτες έχουν τη δυνατότητα για τέτοιες αναλύσεις). Τα γραφικά είναι τρισδιάστατα, ισομετρικά, ενώ ο χάρτης μπορεί να περιστραφεί στις 4 βασικές διευθύνσεις. Στην κυρίως οθόνη υπάρχουν έξι επίπεδα zoom που επιτρέπουν από την απεικόνιση των μικρότερων λεπτομερειών έως και αυτή σχεδόν ολόκληρου του χάρτη. Οσο περισσότερο προχωρούμε βέβαια τόσο πιο ζωηρά και λεπτομερή γίνονται, ενώ συνοδεύονται από το ανάλογο animation: Ο καπνός των αμαξοστοιχιών σηκώνεται όσο αυτές κυλούν στις ράγες, τα εργοστάσια κινούν τις μηχανές τους κ.λπ. Η συνολική ποιότητα απεικόνισης του



Κάθε νέο σενάριο μπορεί να καθοριστεί με πολλές λεπτομέρειες.

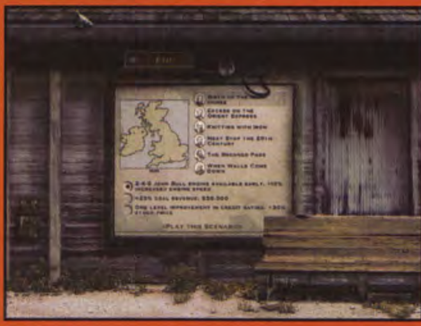
σκηνικού πάντως (και ιδιαίτερα του εδάφους) δεν είναι και τόσο ρεαλιστική, ενώ αρνητικό στοιχείο αποτελεί το γεγονός ότι οι πόλεις είναι τρομερά όμοιες μεταξύ τους και δεν θυμίζουν με τίποτα σύγχρονες μεγαλουπόλεις (η Νέα Υόρκη, για παράδειγμα, είναι παρόμοια με το Πεκίνο τόσο το 1850 όσο και το 2000). Τα στατικά γραφικά που απεικονίζουν τους σταθμούς, από την άλλη, είναι κορυφαία σε ποιότητα και λεπτομέρεια, ενώ σημαντικό στοιχείο αποτελεί η απεικόνιση διαφορετικών τύπων εδάφους στο background. Η έλλειψη έστω και υποτυπώδους animation σε αυτούς όμως δεν ενθουσιάζει στις μέρες μας. Οι άλλες στατικές εικόνες (χρηματιστήριο, βιβλίο εταιρίας κ.λπ.) είναι μεν λεπτομερείς αλλά αρκετά συνηθισμένες, ενώ τα περισσότερα menus και οι πίνακες πληροφοριών εμφανίζονται μέσα σε όμορφα σχεδιασμένα πλαίσια (σε σιδηροδρομικό ύφος), κάτι που συμβάλλει στην εικαστική αρτιότητα του παιχνιδιού. Ο ήχος από την άλλη πρέπει να χωριστεί σα-

ΚΑΤΑΚΤΗΣΤΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

Στο Campaign mode θα βρεθείτε στον παλιό σιδηροδρομικό σταθμό του Springfield, όπου μπορείτε να σκρολάρετε την οθόνη δεξιά κι αριστερά, προκειμένου να έχετε πρόσβαση στους πίνακες ανακοινώσεων που αφορούν σε κάθε επιμέρους campaign. Αρνητικό στοιχείο αποτελεί το γεγονός ότι πρέπει να παίξετε τις επιμέρους αποστολές με τη δεδομένη σειρά έστω και μία φορά, προκειμένου να περάσετε στην επόμενη. Οι τρεις campaigns αφορούν σε διαφορετικές ηπείρους, με πρώτη την Αμερική (η, θεωρητικά, ευκολότερη), κατόπιν την Ευρώπη και τέλος την Ασία. Στους πίνακες αυτούς θα αναρτώνται και τα μετάλλια που λάβατε σε κάθε αποστολή, έτσι για να τα βλέπετε και να φουσκώνετε από υπερηφάνεια.



ΑΜΕΡΙΚΗ



ΕΥΡΩΠΗ



ΑΣΙΑ

φώς σε ηχητικά εφέ και μουσική. Τα μεν πρώτα είναι συνηθισμένα (τριγμοί στις ράγες, σφυρίγματα όταν πλησιάζετε σε σταθμό, ήχοι ανάλογοι με τις δραστηριότητες στις μονάδες παραγωγής, άντε και οι βαριεστημένες φωνές των φορτοεκφορτωτών) και δεν κάνουν αισθητή την παρουσία τους με τη συχνότητά τους. Η μουσική όμως, τουλάχιστον σύμφωνα με το δικό μου γούστο, είναι στην κυριολεξία καταπληκτική. Αποτελείται από πολλά και διαφορετικά CD audio tracks, όλα σε ύφος παραδοσιακών, "μαύρων" blues του αμερικανικού Νότου. Είναι ηχογραφημένα σε studio από κάποιον Jim Callahan (τα συγχαρητήριά μου) και καταφέρνουν να δημιουργήσουν, τα ακουστικά αλλά ιδιαίτερα τα ηλεκτρικά κομμάτια, μία καταπληκτική ατμόσφαιρα. Εγώ, πάντως, προτού παίξω καν το παιχνίδι, φόρτωσα κάποιον audio editor, προκειμένου να γράψω τα κομμάτια αυτά σε MP3, κάτι που δεν έχω κάνει ποτέ ως τώρα.



Εντυπωσιακό zoom out (της Κίνας, αν σας ενδιαφέρει).

ΑΠΟΒΙΒΑΣΗ (ΜΗ ΣΠΡΩΧΝΕΣΤΕ, ΕΙΠΑ!)

Το μέλλον της βιομηχανίας σιδηροδρόμων προβλέπεται λαμπρό, καθώς ο σιδηρόδρομος προβάλλεται ως ασφαλές μέσο μαζικής μεταφοράς, λίγο πιο αργό από το αεροπλάνο (οι μελλοντικοί συρμοί θα εκτελούν... χαμηλές πτήσεις καθώς προβλέπονται ταχύτητες που θα αγγίζουν τα 400 χλμ./ώρα), πολύ φθηνότερο, ενώ με τη δημιουργία των λεγόμενων προαστιακών γραμμών υπόσχεται να δώσει λύση στις αυξημένες κυκλοφοριακές ανάγκες των σύγχρονων, αχανών μεγαλουπόλεων. Οπως και να 'χει, το Railroad Tycoon II θα σας αρέσει, αν δεν έχετε συνδέσει τα strategy games αποκλειστικά με τη σφαγή των αντιπάλων, καθώς βασίζεται σε παλιά, δοκιμασμένη (και αγαπημένη) συνταγή. Η Top Pop εμπλούτισε τον πυρήνα του αρχικού παιχνιδιού με αρκετά νέα στοιχεία και με τα multimedia χαρακτηριστικά που οφείλει να έχει ένα σύγχρονο game. Οι αλλαγές ίσως να μην είναι τόσες που να κάνουν το νέο τίτλο ιδιαίτερα συναρπαστικό για τους παλιούς παίκτες (περιθώρια βελτίωσης, με βάση τις σημερινές τεχνολογίες, υπάρχουν πολλά), αλλά οι νεότεροι θα βρουν στο Railroad Tycoon II τη σύγχρονη εκδοχή ενός θρυλικού παιχνιδιού, που αξίζει μία θέση στη συλλογή τους καθώς θα τους προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης και έντονης δράσης, διαφορετικής από ό,τι είχαν μέχρι τώρα συνηθίσει.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	84

87



Εστω και χωρίς τη μεγαλοφυΐα του Meier, ένα θρυλικό δικό του παιχνίδι με καινούριο περιτύλιγμα.

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΣΤΑΘΜΩΝ



1. VICTORIAN



2. MISSION REVIVAL



3. KYOTO REVIVAL



4. COLONIAL



5. TUDOR

Οι σταθμοί μπορούν να χτιστούν σε τρία διαφορετικά μεγέθη και σε πέντε διαφορετικά αρχιτεκτονικά στιλ, προκειμένου να ταιριάζουν καλύτερα στις ιστορικές συνθήκες του εκάστοτε σεναρίου. Ετσι, θα βρείτε σταθμούς σε αυστηρό βικτοριανό στιλ, με αποικιακή ή ασιατική αρχιτεκτονική κ.λπ. Το στιλ επιλέγεται αυτόματα από τον υπολογιστή, ωστόσο κανείς δεν μπορεί να σας απαγορεύσει να χτίσετε για παράδειγμα έναν σταθμό-παγόδα στο κέντρο του Λονδίνου (έτσι, για να τους μπείτε και στο μάτι). Τα γραφικά, όπως μπορείτε να διαπιστώσετε, είναι εξαιρετικά, ενώ ανάλογα θα φαίνεται και το background της περιοχής στην οποία βρίσκεστε (βουνό, λιβάδια κ.λπ.). Το αρχιτεκτονικό στιλ δεν παίζει κανέναν απολύτως ρόλο στην εξέλιξη και την τροπή του παιχνιδιού αλλά., ούτως ή άλλως, ποιος δεν αγαπάει την ποικιλία;

ADVENTURE



ΕΤΑΙΡΙΑ
ARXEL TRIBE/CRYO (http://www.cryo-interactive.com)
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, 8x CD-ROM drive, 65K color SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 250MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι περιλαμβάνει 6 CDs και μας το προμήθευσε η CD-Media, που το αντιπροσωπεύει (Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233900).

Οταν πρωτοδιάβασα για το Ring, χάρηκα πάρα πολύ. Είχα μεγάλη εμπιστοσύνη στην Cryo, ενώ το γεγονός ότι θα μετέφεραν σε ένα adventure την κλασική όπερα Ring of the Nibelungen με κρατούσε σε αναμμένα κάρβουνα. Σκεφτόμουν φανταστικούς μεσαιωνικούς κόσμους, με γερμανική μυθολογία για background και άλλα παρόμοια...

Οταν όμως το πήρα στα χέρια μου, προσγειώθηκα στην απογοήτευση. Η ιστορία, άγνωστο γιατί, εξελίσσεται στο μακρινό μέλλον... Αντί για ηρωικές εποχές και μάχες με dwarves και trolls, μας προέκυψε science fiction που θυμίζει ελληνικό μελόδραμα. Κρίμα...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Εγραφα στο τεύχος του Νοεμβρίου, στο preview του παιχνιδιού, ότι για τη δημιουργία του The Ring η Cryo είχε τρεις πράγματι εξαιρετικές ιδέες:

- Πρώτα από όλα, να στηριχτεί στην εκπληκτική όπερα "The Ring of the Nibelungen" του Richard Wagner (1813-1883). Πρόκειται για μια τετραλογία όπερας βασισμένη στους κόσμους της ηρωικής φαντασίας. Αλλα περίφημα έργα του Richard Wagner είναι τα "Tristan and Isolde" (1859), "The Master Singers of Nuremberg" (1867) και "Parsifal" (1882). Νομίζω ότι είναι περιττό να τονίσουμε το μεγαλείο της μουσικής αυτής.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Στην προηγούμενη εκτίμηση επιμένω και τώρα.

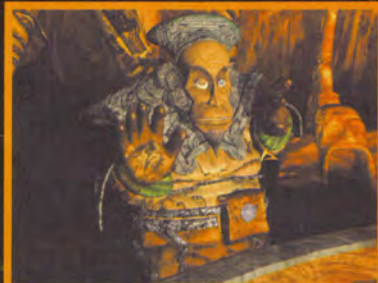
- Δεύτερον, να συνεργαστεί με τον Hubert Chardot, σεναριογράφο και παραγωγό της Infogrames για πολλά χρόνια, ο οποίος είναι γνωστός κυρίως από τη δουλειά του στην επαναστατική σειρά "Alone in the Dark", η οποία έχει κερδίσει πλήθος βραβείων. Τώρα πια λειτουργεί τη δική του εταιρία (GameSquad) μαζί με τον Laurent Salmeron (Adeline Software). Ο Hubert Chardot είναι ο επικεφαλής του λεγόμενου game design για το Ring, το οποίο αφορά κυρίως στα gameplay, riddle/puzzles και design, δηλαδή σε ΟΛΟ το παιχνίδι.

Τελικά αποδεικνύεται ότι στον τομέα αυτό πήγαν ΟΛΑ μα ΟΛΑ στραβά. Αλλο να βλέπεις αποσπάσματα του παιχνιδιού και άλλο ολόκληρο το adventure. Πλήρης απογοήτευση από έναν άνθρωπο του οποίου τη μέχρι τώρα δουλειά εκτιμούσα αφάνταστα.

- Τρίτον, να απευθυνθεί στον "πολύ" Philippe Druillet για τα γραφικά του παιχνιδιού. Ο Philippe Druillet είναι πασίγνωστος για τα καρτούν του (Salambo, The Lone Sloane Saga κ.ά.) αλλά και για το έργο του σε διάφορες ταινίες ("The Name of the Rose", "The War of Fire" κ.ά.). Η δουλειά του όσον αφορά στη δημιουργία του κόσμου του παιχνιδιού (περιβάλλοντες χώροι κ.λπ) είναι κάτι περισσότερο από εκπληκτική. Οι εικόνες που έχω δει (σε ανάλυση 640x384 με 65.000 χρώματα) είναι πέρα από κάθε φαντασία, με απίστευτα σχέδια και χρωματισμούς που πράγματι ζαλίζουν.



Διαλέγοντας τον κόσμο του Alberich.



Ο νάνος που θα σου φτιάξει το δαχτυλίδι.

Στην προηγούμενη εκτίμηση επιμένω και τώρα, καθώς τα γραφικά εκτός ελάχιστων σημείων είναι εξαιρετικά.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά την περιπέτεια.



Το τερατάκι που κινεί τη μηχανή σου!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι τοποθετείται χρονικά στο απώτερο μέλλον και χρησιμοποιεί τους βασικούς χαρακτήρες της όπερας "Ring of the Nibelungen" του Richard Wagner, οι οποίοι είναι οι Alberich, Loge, Siegmund και Brunhilde. Και οι τέσσερις χαρακτήρες ελέγχονται και κατευθύνονται από τον περίφημο Wotan, το θεό των θεών.

Χειρίζεσαι τον Ish, έναν κοινό θνητό που έστειλε η "Μητέρα" με σκοπό να φέρει σε πέρας μία αποστολή για καθέναν από τους προαναφερθέντες τέσσερις χαρακτήρες. Κάθε αποστολή τελειώνει με ένα μεγάλο "ηθικό δίδαγμα", που αφορά στη ζωή και τη δράση των ανθρώπων.

Η βασική αντίθεσή μου έγκειται στο ότι μετέφεραν τη βασική σεναριακή ιδέα της όπερας αλλά και τη μουσική της από έναν ηρωικό, μεσαιωνικό, φανταστικό κόσμο σε έναν μελλοντικό, αφαιρώντας έτσι όλη τη δύναμη, όλη τη λάμψη της περιπέτειας. Ειλικρινά δεν ξέρω, αλλά ούτε μπορώ να φανταστώ, γιατί επέλεξαν τη συγκεκριμένη μεταφορά. Προσωπικά πιστεύω ότι ακριβώς εδώ βρίσκεται η βασική αδυναμία του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Ring αποτελούν, κατά τη γνώμη μου, το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας. Στη συντριπτική πλειονότητά τους είναι κάτι περισσότερο από εξαιρετικά. Απίστευτα σχέδια, φοβεροί συνδυασμοί χρωμάτων και αρκετά καλό animation δημιουργούν ένα πολύ δυνατό σύνολο. Το παιχνίδι περιέχει συνολικά 3D animated sequences διάρκειας 70 λεπτών, δημιουργημένα από SGI graphics. Το μοναδικό σημείο όπου έχω αντιρρήσεις είναι στη σχεδίαση μερικών χαρακτήρων, τους οποίους η Cryo, όπως και στις άλλες παραγωγές της, επιμένει να δημιουργεί με μια πολύ παράξενη αισθητική. Χαρακτήρες με μακρόστενα πρόσωπα ποτέ δεν υπήρξαν η συμπάθειά μου.

Η μουσική του τίτλου βασίζεται φυσικά στην ομώνυμη όπερα. Το πρόβλημά μου είναι ότι δεν έχω ακούσει την εν λόγω όπερα ολοκληρωμένα παρά ένα κομμάτι της, για να μπορέσω να κρίνω. Οι αντιρρήσεις μου όσον αφορά στο παιχνίδι είναι αρκετές. Υπάρχουν στιγμές που η μουσική στο background είναι φοβερή. Δυστυχώς όμως αυτή δεν παίζει συνέχεια, όπως περίμενα, αντίθετα υπάρχουν αρκετά και σημαντικά τμήματα της δράσης του παιχνιδιού όπου ΔΕΝ υπάρχει ΚΑΘΟΛΟΥ μουσική υπόκρουση στο background!!! Το μοναδικό κομμάτι που είχα ακούσει από την όπερα αυτή, το περίφημο "Ride of the Valkyries", ακούγεται και στο παιχνίδι ενώ εκτυλίσσεται η αποστολή στον κόσμο της Brunhilde, και είναι και εδώ εξαιρετικό.

Guest star του παιχνιδιού είναι η Charlotte Rampling, που έχει δανείσει τη φωνή της στην Erda στην αγγλική και τη γαλλική έκδοση του παιχνιδιού.

Ας σημειώσει εδώ όποιος ενδιαφέρεται ότι η πρωτότυπη όπερα κυκλοφορεί σε ειδική συσκευασία και περιλαμβάνει, ούτε λίγο ούτε πολύ, 14 μουσικά CDs!!!

Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά, οι ομιλίες όμως παρουσιάζουν σημαντική ανομοιομορφία. Υπάρχουν μερικοί χαρακτήρες η φωνή των οποίων είναι εκπληκτική, άλλοι όμως ακούγονται μέτρια - πιστεύω ότι δεν βοηθά καθόλου το γεγονός ότι η πρωτότυπη γλώσσα, που είναι η γερμανική, δεν μπορεί να μεταφερθεί εύκολα στα αγγλικά, όπως έχει γίνει στη συγκεκριμένη περίπτωση.



Δείγμα του inventory σου.



Ενώ μετακινείσαι με το ειδικό μεταφορικό σου μέσο.

Θετικό είναι το στοιχείο ότι υπάρχει η δυνατότητα να βλέπεις τις ομιλίες και σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι σχετικά απλός, αν και όχι ιδιαίτερα λειτουργικός. Η δράση καταλαμβάνει γενικά όλη την οθόνη.



Μία πανοραμική φωτογραφία του μέρους από όπου θα περάσεις στο φανταστικό κόσμο με τις γυναίκες-μούσες.

Στις περισσότερες οθόνες χειρίζεσαι το interface που καθιέρωσε η εταιρία με το Atlantis, δηλαδή έχεις τη δυνατότητα πλήρους περιστροφής γύρω από τον εαυτό σου, ενώ ταυτόχρονα μπορείς να κοιτάς πάνω ή κάτω σε γωνία μέχρι και περίπου 45 μοιρών από την κανονική οπτική γωνία. Αυτή η κίνηση δημιουργεί μια μοναδική αίσθηση, αφού συνδυάζεται με πάρα πολύ καλά γραφικά. Υπάρχουν όμως και αρκετές στατικές οθόνες, όπου το μόνο που μπορείς να κάνεις είναι να εκτελέσεις συγκεκριμένη δράση.



Οι περίφημες γυναίκες-μούσες.



Κάνοντας κλικ το δεξί πλήκτρο του mouse, στο άνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μια ειδική "διαφανής" ζώνη, που περιλαμβάνει τρεις βασικές λειτουργίες: Πρώτα από όλα, περιέχει το Main menu, το οποίο μπορείς να ενεργοποιήσεις επίσης πατώντας το πλήκτρο F12. Κατά δεύτερον, στην άνω αριστερή πλευρά της υπάρχει το Star icon. Τέλος, στο κάτω μέρος της βρίσκεται το inventory σου, δηλαδή η περιοχή όπου εμφανίζονται όλα τα αντικείμενα που μαζεύεις κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.

Το Main menu περιέχει τα: New Game, Preferences, Load, Save, Continue, Game Status και Exit. Στο Preferences ρυθμίζεις την ένταση της μουσικής και των ομιλιών καθώς και τον 3D sound, ενώ επίσης ορίζεις αν θέλεις οι ομιλίες να εμφανίζονται και σε κείμενο επάνω στην οθόνη. Συνιστώ για την περίπτωση αυτή να ορίσεις το Subtitles στο "On". Το Game Status δείχνει σε ποσοστό επί τοις εκατό το πόσο έχεις προχωρήσει σε καθεμία από τις τέσσερις βασικές αποστολές σου.

Κάνοντας κλικ στο Star icon, τηλεμεταφέρεσαι στο πηγάδι στο κέντρο του αστεροειδή, από όπου μπορείς να διαλέξεις την αποστολή που θα ακολουθήσεις. Ας σημειωθεί ότι μπορείς να προχωρείς τις αποστολές τμηματικά, δηλαδή δεν είναι υποχρεωτικό να τελειώσεις μία από αυτές για να περάσεις στην επόμενη.

Ο κέρσορας του παιχνιδιού παίρνει πέντε διαφορετικές μορφές. Οταν μοιάζει με απλό τρίγωνο, τότε απλά δεν υπάρχει δράση (αδρανής κέρσορας). Οταν εμφανίζεται ως δύο τρίγωνα το ένα πάνω στο άλλο, τότε μπορείς να κινηθείς προς την κατεύθυνση του κέρσορα, αν κάνεις κλικ στο συγκεκριμένο σημείο. Αν μοιάζει με ένα τρίγωνο με μια μικρή μπίλια να στριφογυρίζει στο επάνω μέρος, τότε κάνοντας κλικ στο σημείο αυτό εκτελείς μία δράση, η οποία είναι προφανής κάθε φορά, π.χ. Look, Get, Give, Talk κ.λπ. Αν μετατρέπεται σε χέρι, τότε εκτελώντας τη λειτουργία click'n'move μετακινείς κάτι, π.χ. έναν μοχλό. Τέλος, σε ειδικές οθόνες - κοντινά πλάνα διάφορων αντικειμένων ή χώρων (κάτι σαν το zoom-in), φεύγεις κάνοντας κλικ έναν αντεστραμμένο κατά 90 μοίρες αδρανή κέρσορα, πάντοτε στο κάτω μέρος της οθόνης των γραφικών.

Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο, πρέπει πρώτα να κάνεις δεξί κλικ, ώστε να εμφανίσεις την ειδική "διαφανή" ζώνη στο άνω μέρος των γραφικών, και στη συνέχεια κλικ στο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει (πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω σε ένα από αυτά, εμφανίζεται αμέσως η ονομασία του). Κατόπιν μετακινείς τον κέρσορα στο σημείο όπου θέλεις να επιδράσεις στην οθόνη, είτε χαρακτήρας είναι αυτό είτε αντικείμενο. Σημείωσε εδώ ότι για να ακυρώσεις το άνοιγμα της "διαφανούς" ζώνης δεν έχεις παρά να κάνεις ξανά δεξί κλικ, και αυτόματα αυτή θα κλείσει.

Ολα καλά λοιπόν; Ε, φυσικά όχι! Στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετά και σημαντικά προβλήματα, που χρήζουν ιδιαίτερης αναφοράς.

Καταρχήν, όταν κάνεις install το παιχνίδι, τοποθετείς το έκτο CD. Στη συνέχεια βάζεις κατά σειρά τα 1 και 2, ενώ για να εκκινήσει το παιχνίδι τοποθετείς και πάλι το πρώτο CD. Τέτοιο install παιχνιδιού δεν έχω ξαναδεί!

Κατά δεύτερον, υπάρχει σημαντικό πρόβλημα με τα saves, και πράγματι απορώ πώς τους ξέφυγε κάτι τέτοιο. Ε, λοιπόν, κάνοντας save ΔΕΝ μπορείς να γράψεις πάνω σε παλαιότερο, ούτε να διαγράψεις κάποιο από αυτά. Φαίνεται τρελό, αλλά έτσι είναι. Το πρόβλημα που πολύ έντονα προκαλείται έγκειται στο ότι δεν μπορείς να κρατήσεις μια σειρά saves όπως ο ίδιος θα ήθελες, έτσι πολύ εύκολα από τυχόν λάθος σου μπορεί να ανακατευτούν όλα, οπότε να γίνει... χαμός.

Το τρίτο πρόβλημα είναι ότι, τελείως ξαφνικά και για άγνωστους σε μένα λό-



Μία πανοραμική φωτογραφία του εργαστηρίου του νάνου.

γους, όταν άνοιγα τη "διαφανή" ζώνη, αυτή άρχιζε να "κάνει φλας", γεγονός που ενοχλεί φοβερά στα μάτια. Ακριβώς το ίδιο συμβαίνει στα saves. Εκανα τρεις διαφορετικές εγκαταστάσεις του προγράμματος, αλλά και τις τρεις φορές ύστερα από λίγο το φαινόμενο αυτό εμφανιζόταν!!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού κινείται σε μέτρια επίπεδα. Για πολλούς λόγους το Ring δεν κατορθώνει να προκαλέσει στον παίκτη ξεχωριστή αίσθηση, εκτός φυσικά από αυτήν του να απολαμβάνει τα γραφι-



Ετσι πρέπει να ρυθμίσεις τη ροή του νερού.

κά του παιχνιδιού. Ενας από τους προαναφερθέντες λόγους αφορά στην όπερα αυτή καθ' εαυτή, καθώς δεν ταιριάζει με τη φουτουριστική περιπέτεια που έχουν αναπτύξει οι δημιουργοί του τίτλου.

Ο βασικότερος λόγος όμως για την εν λόγω κατάσταση έχει σχέση με τη δράση του παιχνιδιού. Ε, λοιπόν, στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού πολύ απλά ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙΣ ΚΑΙ ΓΙΑΤΙ. Μοιάζει τραγικό, αλλά έτσι είναι. Δεν ξέρω αν έχοντας ακούσει ολοκληρωμένα την όπερα μπορείς να ξέρεις τι να κάνεις ή όχι. Γεγονός είναι ότι ένας απλός χρήστης, ακόμη και αν διαβάσει προσεκτικά το manual, που εξηγεί ορισμένα στοιχεία, στις περισσότερες περιπτώσεις δεν θα μπορεί να καταλάβει τι πρέπει να κάνει. Δεν υπάρχει καμιά εσωτερική λογική στην εξέλιξη της δράσης ούτε στους περισσότερους γρίφους. Περισσότερο προχωρείς ψάχνοντας και δοκιμάζοντας, μέχρι να βρεις κάποια άκρη.

Σε καθεμία από τις τέσσερις διαφορετικές αποστολές που έχεις να εκτελέσεις, μπορείς να χρησιμοποιείς ένα ξεχωριστό



Βρίσκοντας το τελευταίο κλειδί.

γνώρισμα-χάρισμα που διαθέτει κάθε χαρακτήρας. Ετσι, ο Alberich έχει ως γνώρισμα το Brutality, το Loge -που είναι ένα ξωτικό της φωτιάς- το Fire, ο Siegmund διαθέτει τα γνωρίσματα του Wolf και, τέλος, η Brunnhide διαθέτει εκείνα του Lance.

Το Brutality σημαίνει ότι ο Alberich χρησιμοποιεί βία, αν θέλει να "πείσει" κάποιον ή να κάνει κάτι να δουλέψει σωστά. Το Fire σημαίνει ότι το ξωτικό της φωτιάς χρησιμοποιεί αντίστοιχα τις φλόγες. Χάρη στο Wolf ο Siegmund έχει τα χαρίσματα να βλέπει μέσα στο σκοτάδι αλλά και να ακολουθεί το ένστικτό του. Τέλος, το Lance σημαίνει ότι το μαγικό δόρυ της Brunnhide έχει την ιδιότητα να ρίχνει αστραπές.

Προσωπικά βρήκα αρκετά ελκυστικό το γεγονός να χειρίζεται ο παίκτης τέσσερις διαφορετικούς χαρακτήρες, με ξεχωριστές μάλιστα ιδιότητες. Ολα αυτά όμως μένουν σε πολύ "πρωτόγονο" στάδιο, δεν υπάρχει ουσιαστική και δημιουργική εκμετάλλευση των ικανοτήτων τους.

Οι γρίφοι, όπως επισήμανα και ανωτέρω, κυμαίνονται από πολύ απλοί μέχρι τελείως ακατανόητοι. Γενικά δεν συνδέονται με κάποια εσωτερική λογική -όπως συμβαίνει π.χ. στο Riven- αλλά είναι ξεκρέμαστοι.

Κρίμα, γιατί η κεντρική ιδέα της δημιουργίας ενός παιχνιδιού βασισμένου στη συγκεκριμένη όπερα ήταν και είναι εξαιρετική και πολύ ελκυστική.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας την περιπέτεια, προχώρησε μπροστά και κατέβα στο πηγάδι.

Κάνοντας κλικ σε ένα από τα πέντε τμήματα του δίσκου, το φέρνεις ακριβώς μπροστά σου. Τώρα, κάνοντας κλικ σε αυτό που είναι μπροστά σου, εμφανίζεις αυτόν ή αυτήν όπου αντιστοιχεί. Αν θέλεις να αλλάξεις κόσμο, πήγαινε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης και κάνε κλικ το στραμμένο κατά 90 μοίρες κέρσορα-τρίγωνο. Φέρε μπροστά σου τον κόσμο του Alberich. Υπάρχουν δύο τέτοιοι, διάλεξε όποιον θέλεις. Μεταφέρεσαι εκεί. Αφού τελειώσεις τη συνομιλία με το νάνο (dwarf), εντόπισε στα δεξιά του το σημείο όπου εμφανίζεται ο κέρσορας της κίνησης. Φαίνεται κάτι σαν ένα jar. Αφού μεταβείς εκεί, πρόσεξε ότι ο κέρσορας καταλαβαίνει τρία ξεχωριστά αντικείμενα. Καταρχήν κάνε κλικ τον Action κέρσορα στο jar. Καταλήγεις να πάρεις ένα magic frog. Εν συνεχεία κάνε κλικ στην πυραμίδα που είναι στα δεξιά του. Καταλήγεις να πάρεις τα Loge's tears.

Τέλος, κάνε κλικ στο πλακίδιο που είναι λίγο επάνω από το jar. Ο dwarf σου λέει ότι δεν στο δίνει, γιατί το θέλει για τον εαυτό του. Ακου αναίδεια! Κάνε δεξί κλικ



Από εδώ θα περάσεις στο φανταστικό κόσμο.

με το mouse και από το inventory σου επέλεξε το γνώρισμα-χάρισμα Brutality. Κάνε κλικ τον κέρσορα Brutality πάνω στον dwarf. Σχεδόν αμέσως σου δίνει το tile.

Τώρα γύρισε προς τα αριστερά και εντόπισε το άνοιγμα που υπάρχει εκεί. Πήγαινε και θα δεις μια μοτοσικλέτα, που κινείται πάνω σε ράγες τρένου! Ανέβα πάνω της. Κάνε κλικ στη μοτοσικλέτα, ακριβώς μπροστά σου και χαμηλά. Ανοίγεις ένα κάθισμα. Από το inventory σου πάρε το τερατάκι Glug και κάνε το κλικ πάνω στο κάθισμα που εμφανίστηκε. Η συνέχεια στην οθόνη... PC



Δείγμα των εκπληκτικών εικόνων του παιχνιδιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	80
ΣΕΝΑΡΙΟ	50
ΔΡΑΣΗ	60

60



Μια ενδιαφέρουσα ιδέα, που όμως υλοποιείται τελείως λανθασμένα. Κρίμα, γιατί ως background διαθέτει μια εξαιρετική όπερα. Δεν μπορώ να το συστήσω σε κανέναν φίλο των adventures, πολύ απλά γιατί με απογοήτευσε.

CHESSMASTER 6000

Το Chessmaster 6000 ήταν αναμενόμενο, καθώς το 5500 που είχε κυκλοφορήσει πριν από λίγο καιρό ήταν φανερό ότι αποτελούσε προσωρινή, ενδιάμεση λύση. Με μια σειρά σημαντικών βελτιώσεων, το 6000 έρχεται να δημιουργήσει νέα standards στο είδος. Η συγκεκριμένη έκδοση πράγματι πρωτοπορεί.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
Ομοσπονδιακού μαιτρ με διεθνή βαθμό αξιολόγησης (ELO)

Από το περιοδικό αυτό έχουμε παρουσιάσει σχεδόν όλα τα εμπορικά σκακιστικά προγράμματα. Η σειρά των Chessmasters κρατά αδιαφιλονίκητα τα πρωτεία στον χώρο περίπου δώδεκα χρόνια τώρα. Ελάχιστες φορές απειλήθηκε η αξία του από άλλα σκακιστικά προγράμματα. Με τον ερχομό του, το Chessmaster 6000 δείχνει σε όλους ποιος είναι ο αδιαφιλονίκητος βασιλιάς του χώρου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

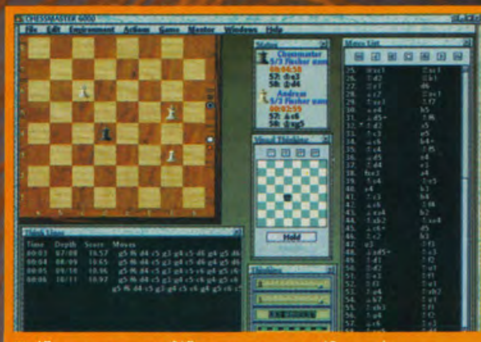
Ας δούμε όμως τα δεδομένα με τη σειρά. Το 1986 η Mindscape κυκλοφορεί το Chessmaster 2000. Το 1988 ακολουθεί το Chessmaster 2100, που αποτελεί ελαφρά βελτιωμένη έκδοση του πρώτου. Το 1991 κυκλοφορεί το Chessmaster 3000, μια πράγματι πολύ σημαντική έκδοση. Το 1993 βγαίνει στην αγορά το Chessmaster 4000 Turbo, που περιέχει νέα, 32-bit σκακιστική μηχανή. Το 1996 κυκλοφορεί το Chessmaster 5000 για τα Windows 95, έκδοση που αποτέλεσε επανάσταση για τα δεδομένα του είδους. Κατά τη γνώμη μου, είναι το πιο σημαντικό σκακιστικό πρόγραμμα που έχει κυκλοφορήσει. Το 1996 ανοίγουν οι ορίζοντες του Internet, μια και ξεκινά το Chessmaster Online. Το 1997 κυκλοφορεί το Chessmaster 5500, ενώ φέτος έχουμε την κυκλοφορία του 6000.

Το Chessmaster 6000 διαθέτει αρκετές και σημαντικές βελτιώσεις:

- Νέα και πολύ βελτιωμένη έκδοση του King, της σκακιστικής μηχανής που χρόνια τώρα στηρίζει τα Chessmaster. Σημειώστε ότι στο ανώτατο επίπεδό της έχει βαθμό αξιολόγησης 2.677!

- Νέα, ιδιαίτερα εντυπωσιακή database από τη γνωστή εταιρία Tasc, η οποία περιέχει περίπου 300.000 παρτίδες! Η database βρίσκεται στο δεύτερο CD του προγράμματος.

- Νέα και πολύ πλούσια gallery από περισσότερες από 90 έτοιμες διαφορετικές προσωπικότητες, ανάμεσα από τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε τον αντίπαλό σας. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα από 60 σκακιστές με διαφορετικές προσωπικότητες, 30 Grandmasters και 1 Chessmaster. Τονίζω το "έτοιμες", γιατί φυσικά μπορείτε να διαμορφώσετε την προσωπικότητα του αντιπάλου σας όπως επιθυμείτε.


Παίζοντας και κερδίζοντας μια παρτίδα γρήγορου χρόνου.

ΕΤΑΙΡΙΑ
MINDSCAPE
(http://www.chessmaster.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, 2x CD-ROM drive, 16-bit colour SVGA κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 15MB στο σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-MEDIA,
Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906

- Νέο Visual Thinking menu, όπου σε ειδικό παράθυρο βλέπετε τι σκέφτεται το πρόγραμμα προτού κάνει την τελική του κίνηση.

- Νέα σκακιστικά σετ.

- Internet play μέσω του MPlayer.

- Ανάλυση με ομιλία σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού.

- Νέες παρτίδες αναλυμένες από τον Josh Waitzkin, που έγινε διεθνής μαιτρ στα 16 του!

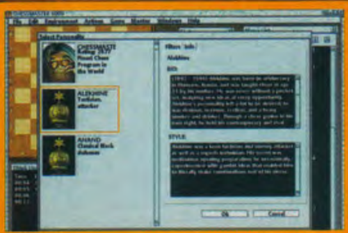
- Ειδικό πρόγραμμα εκμάθησης από τον Bruce Pandolfini, δάσκαλο του Waitzkin. Το πρόγραμμα εκμάθησης βρίσκεται στο δεύτερο CD του τίτλου.

- Αλλες, μικρότερης σημασίας βελτιώσεις, που δεν είναι δυνατόν να παρουσιαστούν σε ένα δισέλιδο άρθρο.

Ας δούμε όμως μερικά από τα σημαντικά νέα στοιχεία του προγράμματος.

Καταρχήν, για το πόσο δυνατότερο έχει γίνει ούτε λόγος. Οσοι έχετε παίξει το Chessmaster 5000 θα καταλάβετε αμέσως τη διαφορά. Εβαλα τα δύο προγράμματα να παίξουν μεταξύ τους σε έξι παρτίδες και το Chessmaster 5000 ΔΕΝ κέρδισε ΟΥΤΕ ΜΙΑ.

Για να δείτε την τεράστια database από παρτίδες επαγγελματιών σκακιστών που περιέχει ο τίτλος, πηγαίνετε στην επιλογή File, στο επάνω μέρος του προγράμματος, και επιλέξτε το



Επιλέγοντας για τον Chessmaster την προσωπικότητα με την οποία θα σας αντιμετωπίζει.

Database (CTRL+D). Στο νέο menu που εμφανίζεται, διαλέγετε όποια παρτίδα θέλετε με διάφορους τρόπους. Επιστρέφετε στο σκακιστικό πρόγραμμα μέσω της επιλογής File/Return (CTRL+R). Η εν λόγω τεράστια database είναι ΑΝΕΚΤΙΜΗΤΗΣ ΑΞΙΑΣ, αφού σε αυτή θα βρείτε σχεδόν οποιαδήποτε παρτίδα γνωστού σκακιστή θελήσετε.

Για να παίξετε μια παρτίδα με το πρόγραμμα την πρώτη φορά θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα προφίλ, ορίζοντας το όνομα με το οποίο θα παίζετε τις παρτίδες σας, διαλέγοντας στη συνέχεια το στιλ που προτιμάτε και, τέλος, πατώντας την επιλογή Create. Στη συνέχεια, όποτε επανεκκινείτε το πρόγραμμα θα διαλέγετε την επιλογή Login και θα είστε έτοιμοι να αρχίσετε την παρτίδα σας.

Για να διαλέξετε προσωπικότητα για τον αντίπαλό σας, έχετε τις εξής δυνατότητες: Καταρχήν μπορείτε μέσω του Game/Game Details (CTRL+E) να ανοίξετε το σχετικό παράθυρο. Εκεί, κάνοντας κλικ στο Personality, βλέπετε τις επιλογές ανάμεσα στους 30 Grandmasters και τον Chessmaster. Ουσιαστικά πρόκειται για τη δυνατότητα να έχετε ως αντιπάλους σας τους κορυφαίους σκακιστές του κόσμου, ανεξάρτητα από το αν βρίσκονται εν ζωή ή όχι. Ο δεύτερος τρόπος έγκειται στο να ανοίξετε το σχετικό παράθυρο από τα Game\Play Rated Game και κατόπιν, από την επιλογή Opponent, να διαλέξετε έναν πιο "φυσιολογικό" αντίπαλο, από τις 60 διαφορετικές "κοινές" προσωπικότητες που περιέχει το πρόγραμμα. Τέλος, μπορείτε μέσω των επιλογών Game\Set Up A Personality να δημιουργήσετε έναν παίκτη ακριβώς όπως τον θέλετε εσείς. Από εδώ επίσης ρυθμίζετε τον τύπο παρτίδας που θα παίξετε (τη διάρκειά της κ.λπ.).

Προσωπικά, επειδή με κουράζουν οι τρισδιάστατες σκακιέρες, προτιμώ πάντα μια κλασική 2D. Ετσι έχω περισσότερο χώρο στο βασικό παράθυρο, για να ανοίξω άλλα βοηθητικά παράθυρα. Ως τέτοια σας συνιστώ τα Game Status, Thinking, Think Lines, Move List και φυσικά τη νέα δυνατότητα (την περιλάμβανε όμως ήδη το σκάκι του Kasparov, που τρέχει σε DOS!), το Visual Thinking. Ολες αυτές οι επιλογές υπάρχουν στην κεντρική bar στο επάνω μέρος του προγράμματος, στην επιλογή Windows. Αφού φτιάξετε την σκακιέρα ακριβώς όπως θέλετε, επιλέξτε Enviroment\Settings \Save Current Settings και σώστε τις επιλογές που έχετε κάνει.

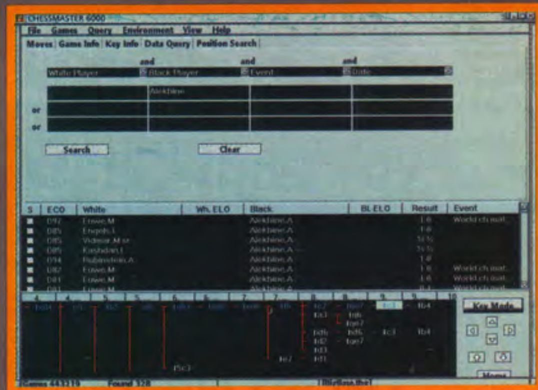
Για να παίξετε σκάκι μέσω του In-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΝΤΟΧΗ	95

95



Χωρίς καμία αμφιβολία το καλύτερο εμπορικό σκάκι που κυκλοφορεί για τα PCs και όχι μόνο. Το Chessmaster 6000 έρχεται με αισθητά ανώτερη σκακιστική engine και απευθύνεται πια και σε σκακιστές ανώτερου επιπέδου.



Βρίσκοντας μέσω της τρομερής database τις παρτίδες του αγαπημένου μου Αλιέχιν.

ternet, πρέπει πρώτα να συνδεθείτε με τον Provider σας (π.χ. την CompuLink στην περίπτωσή μου) και μετά να τρέξετε το πρόγραμμα.

Τώρα πηγαίνετε στα File/Chessmaster Live και το πρόγραμμα θα συνδεθεί με το MPlayer. Αφού κάνει install στον υπολογιστή σας το πρόγραμμα σύνδεσης με το MPlayer (περίπου 12MB), ανοίγει τον browser σας (για μένα τον Netscape) και σας συνδέει στη διεύθυνση http://www.mplayer.com/classics/games/chessmaster, από όπου διαλέγετε τι θέλετε να κάνετε: να μπείτε σε κάποια fora, να παίξετε μια παρτίδα με κάποιον άλλο χρήστη κ.ά.

Το manual του προγράμματος είναι κάτι περισσότερο από εκπληκτικό. Εξηγεί τα πάντα και ο χρήστης που θα το διαβάσει δεν θα συναντήσει καμιά δυσκολία στο χειρισμό του προγράμματος. Φυσικά, όπως πάντα, η Mindscape έχει προσθέσει στο manual πολύ σημαντικές και ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία του σκακιού και όχι μόνο.

Αξίζει τελικά το Chessmaster 6000 τα λεφτά του; Χωρίς κανένα δισταγμό δηλώνω ότι τα αξίζει και με το παραπάνω. Θα ικανοποιήσει ολοκληρωτικά και το νέο και άπειρο φίλο του σκακιού, ο οποίος θέλει κάθε τόσο να παίζει μια παρτίδα έτσι, για τη διασκέδασή του, αλλά και τον πολύ έμπειρο σκακιστή, αφού η νέα και πολύ δυνατή chess engine που διαθέτει δεν χαρίζεται σε κανέναν. Οσοι αγαπάτε το σκάκι πρέπει να το αποκτήσετε οπωσδήποτε. Είναι το καλύτερο δώρο που μπορείτε να κάνετε στον εαυτό σας...

PC

Από αυτή τη στήλη οι συντάκτες μας θα σας ενημερώνουν κάθε μήνα για όσα παιχνίδια πέρασαν από τα χέρια τους (και βέβαια... από τον υπολογιστή τους), αλλά δεν έκριναν σκόπιμο να τα περιγράψουν σε αναλυτικά reviews.

ASTEROIDS

REVIEWER	ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΣΤΑΚΗΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	60%

Λοιπόν, δεν προλαβαίνουμε να μετράμε conversions παλαιών arcade games. Μετά το ανιαρό Frogger, το Centipede αλλά και το εκπληκτικό Get Medieval, έρχεται να προστεθεί άλλο ένα νέο κομμάτι σε



αυτή τη συλλογή. Το εν λόγω "διαμάντι" είναι το Asteroids της Activision. Το αρχικό arcade hit των 80's είχε φτιαχτεί από την Atari και στην εποχή του ήταν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια, όπως και όλα τα ηλεκτρονικά της εταιρίας του Jack Tramiel.

Η αποστολή σας είναι να μπείτε στη θέση ενός πιλότου που πρέπει να απαλλάξει το αχανές διάστημα από κάθε είδους αστεροειδή που θα βρει μπροστά του. Ο τίτλος έχει εκθαμβωτικά 3D γραφικά, που πράγματι απογειώνουν το απλό σε σύλληψη παιχνίδι, μα τα καλά σταματούν εδώ. Δεν υπάρχει τίποτα άλλο που μπορεί να σας συγκινήσει ώστε να ασχοληθείτε μαζί του. Είναι αλήθεια πως αρκετός κόσμος έχει μανία με τα παλαιά ηλεκτρονικά. Επίσης αληθεύει ότι πολλοί από εσάς ασχολείστε με τα emulators (εξ ου άλλωστε και η επιτυχία της ομώνυμης στήλης του περιοδικού μας), αλλά είναι πέρα από σίγουρο ότι δεν θα παίζατε ποτέ κάποια επανέκδοση ενός τέτοιου παιχνιδιού, αν δεν είχε τίποτα καινούριο να προσφέρει - και δυστυχώς το Asteroids, πέρα από τα ομολογουμένως φοβερά γραφικά, δεν διαθέτει τίποτα καινούριο. Το παιχνίδι απευθύνεται σε νοσταλγούς του παρελθόντος, στους fans κάθε είδους Asteroids-clone και στους πολύ πλούσιους που θέλουν να ξοδέψουν λεφτά. Αν κάπου ανάμεσά τους αναγνωρίζετε τον εαυτό σας, τότε αγοράστε το Asteroids. Α, σας έγραψα ότι η ίδια εταιρία θα βγάλει και το Space Invaders;

ESCAPE: OR DIE TRYING

REVIEWER	ΝΑΣΟΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	72%

Αν μου ζητούσαν να χαρακτηρίσω το ODT με μία λέξη, τότε θα έκανα λόγο για ένα TombRaider-Doom-RPG-clone. Η οπτική και τα ακροβατικά του Tomb Raider, τα μπουντρούμια και οι κακοί του Doom, η πρόοδος των διαφορετικών χαρακτήρων που μπορείτε να επιλέξετε και τα spells των RPGs είναι τα χαρακτηριστικά που κάνουν το ODT να φαντάζει διαφορετικό αλλά συνάμα τόσο γνώριμο.



Το σενάριό του είναι απλό και σαφέστατο: Πρέπει να ανακαλύψετε το Green Pearl για να σώσετε την πατρίδα σας από μια επιδημία και ταυτόχρονα να βρείτε καύσιμα για το αερόπλοιό σας που έχει μια γνωστή (;) ονομασία: Nautiflyus. Στο δρόμο σας θα αντιμετωπίσετε διάφορων ειδών μεταλλάξεις και έναν τελικό κακό που έχει την εκνευριστική τάση να σας κάνει νάνους. Βέβαια μπορείτε να προστατευτείτε από αυτό και τα υπόλοιπα spells του, με την προϋπόθεση όμως ότι θα βγάλετε άκρη με το πολύπλοκο interface χρήσης των όπλων, των spells και του inventory σας.

Τέλος, υπέρ του ODT συνηγορούν η εντυπωσιακή τρισδιάστατη απεικόνιση του χώρου και η φουτουριστική sci-fi μουσική του (κάτι από Jean-Michel Jarre). Α, και οι ελάχιστες απαιτήσεις του: Pentium 120, 24MB RAM και 4x CD-ROM (μόνο... @#$%)

NEWMAN HAAS RACING

REVIEWER	ΝΑΣΟΣ ΜΠΕΛΛΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	81%



Πώς θα σας φαινόταν ένα πιάτο λαχταριστό στιφάδο χωρίς κρεμμύδια και λαγό; Τι, αυτός δεν είναι τσελεμεντές αλλά "PC Master"; Καλά. Πώς θα σας φαινόταν τότε ένα λαχταριστό racing F1 δίχως τον Schumacher, τον Hakkinnen και τους περισσότερους γνωστούς οδηγούς και χωρίς τις μεγαλύτερες γνωστές ομάδες; Καλύτερα τώρα; ΟΚ, συνεχίζω...

Το Newman Haas Racing είναι μια κατά τα άλλα φιλότιμη προσπάθεια της Psygnosis να εισέλθει στο χώρο της F1 και των αγώνων αυτοκινήτου. Αξιοπρόσεκτη είναι η ρεαλιστικότατη οδηγική συμπεριφορά του πρωτοτύπου σας, κάτι που, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα συμμετοχής σε ένα

πλήρες πρωτάθλημα (με ρεαλιστικές αποστάσεις και συνολικά δέκα πίστες), θα σας αναγκάσει να είστε συνεχώς σε ετοιμότητα, γιατί το παραμικρό λάθος κοστίζει - ακριβώς όπως και στην πραγματικότητα άλλωστε. Βέβαια μπορείτε να ρυθμίσετε έτσι ώστε να έχετε ειδική βοήθεια στην οδήγηση και το φρενάρισμα (θα σας βοηθήσει να παίρνετε σωστότερα τις στροφές), ακόμη και παντελή έλλειψη βλαβών μετά από τυχόν τρακαρίσματα. Αν, πάλι, θέλετε πλήρη ρεαλισμό, τότε ίσως απογοητευτείτε όταν δείτε ότι το πρωτότυπο συνεχίζει (πώς λέμε Duracell;) ακόμη και αν έχετε τρακάρει άπειρες φορές, ακόμη και αν δεν λέτε να μπείτε στα pit stop για επισκευή.

GOLF PRO 2

REVIEWER	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	88%

Πολλοί από εσάς πιστεύετε ότι, όταν κάποιος παίζει γκολφ, το μόνο που έχει να κάνει είναι να βάλει ένα μπαλάκι σε μία τρύπα χρησιμοποιώντας ένα μπαστούνι. Ακόμα, πολλοί πιστεύετε ότι το γκολφ είναι εύκολο αλλά και βαρετό παιχνίδι. Για εσάς που τα πιστεύετε αυτά, η Empire Sports έρχεται με το Golf Pro 2 για να σας αποδείξει ότι κάνετε λάθος!



Το GP2 είναι από τους καλύτερους τίτλους του είδους που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά και παρουσιάζει δύο καινοτομίες. Πρώτον, παίζοντάς το μπορείτε να πάρετε μαθήματα από τον Gary Player, που είναι ένας από τους γνωστότερους επαγγελματίες παίκτες του γκολφ. Δεύτερον και σημαντικότερο, το παιχνίδι παρουσιάζει μια καινούρια -πολύ αποτελεσματική, θα έγραφα- engine ονόματι Mousedrive, που μετατρέπει το mouse σας σε μπαστούνι του γκολφ!



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά, με όμορφα σχεδιασμένα τοπία, που προσομοιάζουν πολύ στα αληθινά. Οι δε χαρακτήρες που ενσαρκώνει ο παίκτης είναι βιντεοσκοπημένοι, κάτι που συναντάμε πλέον πολύ συχνά σε τέτοια παιχνίδια. Από πλευράς ήχου, μην περιμένετε να ακούσετε την ποιότητα ηχητικών εφέ του Quake 2 ή του Jedi Knight. Ούτως η άλλως, όμως, τα ηχητικά εφέ δεν είναι το βασικό ατού αυτών των παιχνιδιών. Τέλος, η μουσική που ακούγεται κατά την επιλογή των Settings του παιχνιδιού αλλά και κατά την εισαγωγή μπορώ να αναφέρω πως τοποθετεί τον παίκτη αρκετά καλά στο κλίμα του τίτλου.

Και φτάνουμε στο ψητό... Το παιχνίδι παρουσιάζει τριών ειδών πρωταθλήματα, ενώ μπορείτε να το παίξετε και με τους φίλους σας, αφού υποστηρίζει multiplayer επιλογές. Οι επιλογές του είναι επίσης πάρα πολλές. Ο χαρακτήρας σας μπορεί να είναι άντρας ή γυναίκα, αριστερόχειρας ή δεξιόχειρας, μπορεί να χρησιμοποιεί πολλά είδη μπαστουνιών και να χτυπά την μπάλα με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Μέσα στο παιχνίδι έχετε τη δυνατότητα για επιλογή κάμερας, ενώ επιπλέον μπορείτε να αλλάξετε τη θέση σας και την απόστασή σας από το μπαλάκι. Τέλος, το παιχνίδι διαθέτει επιλογή αλλαγής καιρού. Το μόνο κακό που διαπίστωσα είναι ο μικρός αριθμός σε πίστες με τις οποίες μπορείτε να ασχοληθείτε, γύρω στις είκοσι. Σε γενικές γραμμές, αν είστε fans του γκολφ, αξίζει να το αγοράσετε, ενώ αν δεν ασχολείστε ιδιαίτερα με το συγκεκριμένο άθλημα, δεν χάνετε και τίποτα να το κοιτάξετε.

WESTERN FRONT

REVIEWER	ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΣΕΛΛΟΥΝΤΟΣ
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	45%

Το Western Front, το νέο παιχνίδι στρατηγικής της Empire Interactive και προϊόν συνεργασίας με την Talensoft, δεν είναι παρά η συνέχεια του Eastern Front, ενός παιχνιδιού που όταν κυκλοφόρησε δεν έγινε ιδιαίτερα γνωστό ούτε απέκτησε φανατικούς θαυμαστές. Μην περιμένετε περισσότερα από το Western Front... Γενικά, το παιχνίδι δεν έχει να προσφέρει τίποτα καταπληκτικό ή καινούριο. Εξελίσσεται κατά την περίοδο του Β' Παγκόσμιου Πολέμου και εσείς καλείστε να παίξετε στο πλευρό των Συμμάχων ή του Άξονα. Κλασικό σενάριο, που δεν έχει να προσφέρει κάτι ιδιαίτερο. Αφού ξεκινήσετε το παιχνίδι και δείτε την εισαγωγή, βρίσκεστε στο κεντρικό menu, από όπου μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε ένα σενάριο, μια campaign ή μια απλή μάχη, ενώ επιπλέον υπάρχουν editors για σενάρια και χάρτες. Αν διαλέξετε να παίξετε χωρίς να έχετε διαβάσει το manual, ετοιμαστείτε για την πίκρα της ζωής σας - αλλά ακόμα και αν το έχετε διαβάσει, μην περιμένετε να ευχαριστηθείτε το παιχνίδι ιδιαίτερα. Ο χειρισμός είναι τόσο πολύπλοκος και τα menus τόσα πολλά, ώστε κάθε φορά που θα προχωράτε ένα βήμα την εξέλιξη της δράσης θα χρειάζεται να ανατρέχετε στο manual. Γενικά, μην ελπίζετε ότι θα συνηθίσετε εύκολα το χειρισμό... Μερικές επιλογές που υπάρχουν είναι -κατά τη γνώμη μου πάντα- άχρηστες, και δεν μπορώ να καταλάβω για ποιο λόγο τις συμπεριέλαβαν. Οι δε editors δεν είναι και ό,τι καλύτερο υπάρχει στα strategies της εποχής. Ούτε από AI σκίζει το παιχνίδι. Για να καταλάβετε φτάνει να σας γράψω ότι έκανα επίθεση σε μια ομάδα από τρεις στρατιώτες και εκείνοι προσπάθησαν να ξεφύγουν, ενώ όταν κατέφθασαν δικές μου ενισχύσεις, αυτοί επέστρεψαν! Τα γραφικά του τίτλου δεν έχουν τίποτα φοβερό να επιδείξουν, ενώ ο ήχος είναι μάλλον φτωχός. Αν θέλετε να κάνετε κακό του κεφαλιού σας, αγοράστε το - αλλά δεν πιστεύω ότι θα το αντέξουν τα νεύρα σας περισσότερο από μία-δύο ώρες.





HINTS & TIPS

Η ζωή ενός Βασιλιά είναι πολύ δύσκολη -ειδικά όταν πρόκειται για το Βασιλιά των κλεφτών. Πρέπει να τρέχει στα Guilds και να φροντίζει ώστε όλα να πηγαίνουν καλά, γεγονός αρκετά εξουθενωτικό. Για να μην υπολογίσουμε τις γνωστές "βόλτες" που πρέπει να κάνει κι αυτός σαν άνθρωπος, για να βγάλει τα προς το ζην. Προσωπικά, τελευταίως απέκτησα ένα νέο χόμπι: τα cheats. Πάρτε λοιπόν, αγαπητοί μου υπήκοοι, να έχετε. Σε περίπτωση που γνωρίζετε και εσείς κάποια cheats που δεν γνωρίζει ο Βασιλιάς, στείλτε τα ή μέσω mail (colwyn@compulink.gr) ή με κάποιο scroll στη γνωστή συμβατική διεύθυνση.

του Αυτόλυκου, Βασιλιά των Κλεφτών

HALF-LIFE

Ξεκινάμε με το καινούριο Doom-clone (ή, όπως άλλοι θέλουν να τα λένε, Quake-clones) της Sierra, το Half-Life. Το εν λόγω παιχνίδι έχει προκαλέσει έναν μικρό πανικό και όλοι οι πιστοί φίλοι του ακούν τό όνομά του και λιώνουν. Για να γίνει λοιπόν η ζωή σας ευκολότερη αποφάσισα να σας δώσω μερικά cheats. Ξεκινήστε το παιχνίδι από το command line δίνοντας το εξής: "Hl.exe -console" (χωρίς τα εισαγωγικά).

Τώρα έχετε πρόσβαση στην κονσόλα πατώντας το "~". Εκεί γράψτε "Sv_cheats 1" και έχετε ενεργοποιήσει τα cheats. Μερικά από αυτά είναι:

/God: Godmode και... τα κάνει αόρατα (εσάς δηλαδή)!

/God 0: Godmode off. Τι πρωτότυπο!

/Noclip: ...Και μπορείτε να περάσετε μέσα από τοίχους και διάφορα άλλα καλά.

/Map C#A#: Περάστε σε όποια πίστα θέλετε. Τα # θα αντικατασταθούν από τους αριθμούς που αντιστοιχούν στις διάφορες πίστες (π.χ. C1A1, C1A2 κ.λπ.).

RAINBOW SIX

Η ομάδα του "Ουράνιου Τόξου" έτοιμη για δράση. Αν τα έχετε βρει σκούρα σε αυτό το strategy, η δική μας ομάδα (αυτή των "Χρωμάτων της Ιριδας" - αστείο, ε;) θα σας δώσει μερικούς από τους κωδικούς που χρησιμοποιεί για να τα βγάζει πέρα, όταν ο καιρός δεν είναι καλός και προβλέπονται καταιγίδες. Εχουμε και λέμε λοιπόν: Τα cheats ενεργοποιούνται αν πατήσετε τα εισαγωγικά (") καθώς παίζετε. Μετά πληκτρολογήστε τους κωδικούς που ακολουθούν και δείτε τα αποτελέσματα.

avatargod: Ο χαρακτήρας σας είναι άτρωτος.

teamgod: God mode για όλη την ομάδα.

bignoggin: Οι χαρακτήρες αποκτούν μεγάλα κεφάλια. Πολύ γέλιο!

meganoggin: Οι χαρακτήρες αποκτούν τεράστια κεφάλια. Υπερβολικό γέλιο!

explore: Απενεργοποιούνται οι συνθήκες νίκης του σεναρίου.

turnpunchkick: Οι χαρακτήρες είναι σαν να τους έχει πατήσει βυτιοφόρο.

5fingerdiscount: Επιπλέον ammo.

clodhopper: Οι χαρακτήρες αποκτούν μεγάλα κεφάλια (μα τι μανία είναι αυτή με τα μεγάλα κεφάλια) και πόδια.

nobrainer: Απενεργοποιείται η AI (Artificial Intelligence).

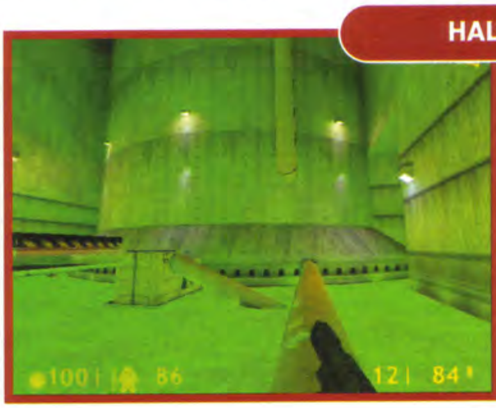
debugkeys: Μπαίνετε στο Debug mode, που για να το ενεργοποιήσετε πρέπει να πατήσετε Enter και μετά F10. Στη συνέχεια, πατώντας F12 περνάτε στο επόμενο επίπεδο, με F7 ή F8 αυτοκτονείτε, με F6 αλλάζετε οπτική γωνία, ενώ με τα ",", "." ή "/" αλλάζετε υψόμετρο.

stumpy: Παραμορφώνει τους χαρακτήρες (βρε μανία με αυτή την παραμόρφωση...).

silentbutdeadly: Πληκτρολογήστε το και θα δείτε.

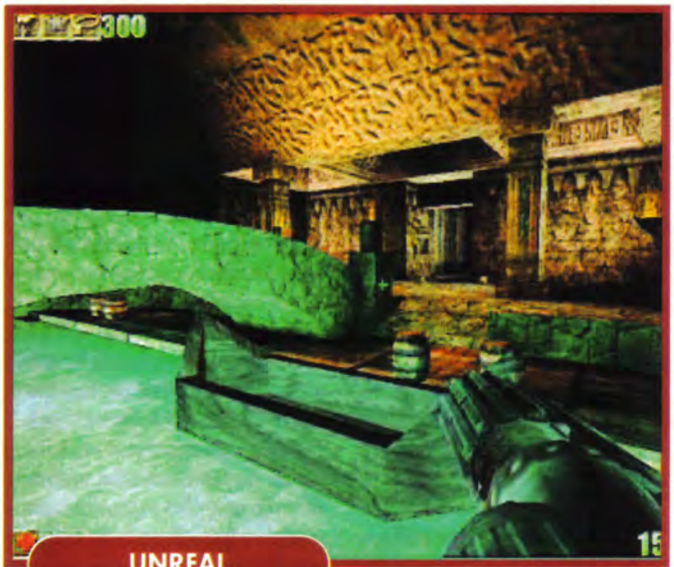


RAINBOW SIX





HALF-LIFE


UNREAL

UNREAL

Ακόμη ένα shooter πρώτου προσώπου που πράγματι έχει κάτι γραφικά... όνομα και πράγμα. Ξέρουμε ότι σε προηγούμενα τεύχη σάς είχαμε παρουσιάσει μερικά cheats, αλλά σίγουρα ένα-δύο επιπλέον δεν έβλαψαν ποτέ κανέναν. Λοιπόν, πατήστε το Tab την ώρα που παίζετε και πληκτρολογήστε τις ακόλουθες φράσεις:

KILLALL enemy: Σκοτώνει όλους τους εχθρούς. Στη θέση του enemy βάλτε τη φυλή του εχθρού που θέλετε να καταστρέψετε (π.χ. nali, skaarjwarrior, mercenary κλπ.).

SUMMON itemname: Καλέστε όποιο αντικείμενο ή εχθρό επιθυμείτε. Στη θέση του itemname πληκτρολογήστε κάτι από τα εξής:

SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON SKAARJWARRIOR

TRESPASSER

Το νέο παιχνίδι της Electronic Arts είναι και αυτό ένα 3D shooter πρώτου προσώπου, βασισμένο στην ταινία "Jurassic Park: The Lost World".

Ελέγχετε έναν τύπο που, ναυαγώντας στο νησί των δεινόσαυρων, βρίσκεται αντιμέτωπος με γιγάντια προϊστορικά τέρατα, που δεν νομίζω ότι θέλουν να παίξουν σκάκι μαζί του. Αν έχετε βαρεθεί να γίνεστε πίτσα από τεράστιες προϊστορικές πατούσες, μπορείτε να κάνετε ένα από τα εξής:

Για να επιλέξετε σε ποιο επίπεδο θα δοκιμάστε τις σκοπευτικές ικανότητές σας ενάντια στους δεινόσαυρους, πατήστε ταυτόχρονα τα CTRL+SHIFT+Q+W και μετά αφήστε το W.

Αν δεν σας φτάνει αυτό, την ώρα που παίζετε πατήστε τα CTRL+F11. Στην κάτω χαμηλή γωνία θα εμφανιστεί ένας κέρσορας. Πληκτρολογήστε τους κωδικούς που ακολουθούν και πατήστε ENTER. Τέλος, πατήστε CTRL+F11 ξανά και... voila!

tnext: Σας μεταφέρει σε σημαντικές περιοχές ανά επίπεδο.
loc: Δείχνει τις συντεταγμένες σας πάνω στο χάρτη.


TRESPASSER

bones: Κάνει τα αντικείμενα να μην υπόκεινται στους νόμους της φυσικής.
gore 2: Περισσότερο αίμα.
woo: Απειρα πυρομαχικά.
Bionic Woman: Slow motion
Win: Βλέπετε το τελικό video.
Dinos: Κάνει τους δεινόσαυρους να παγώνουν.


DEER HUNTER 2

DEER HUNTER 2

Αν πάντοτε είχατε όνειρο να κυνηγήσετε ελάφια σε πυκνά δάση, ιππεύοντας περήφανα άτια και άλλα τέτοια φοβερά, μπορείτε να το κάνετε στην άνεση του σπιτιού σας, ιππαστί στην αναπαυτική πολυθρόνα σας, μια και η σέλα είναι λίγο άβολη.

Τέλος πάντων, με ή χωρίς άλογο και κυνηγόσκυλα, είμαστε εδώ για να σας δώσουμε μερικούς κωδικούς που θα σας κάνουν περισσότερο εύστοχους στο σημάδι.

Καθώς παίζετε, πατήστε F2 και πληκτρολογήστε κάποιο από τα ακόλουθα:

dh2tracker: Σας δείχνει πού βρίσκεται το ελάφι στο χάρτη.
dh2shoot: Σας πάει στον κοντινότερο στόχο (ελάφι φυσικά).
dh2rain: ...Και θα κυνηγάτε τραγουδώντας το: "I'm hunting in the rain...".
dh2snow: Χιόνι πυκνό πέφτει (τι cheat είναι αυτό πάλι;).
dh2thunder: Αμάν με αυτά τα καιρικά φαινόμενα!
dh2lightning: Πάρτε και έναν κεραυνό, έτσι, για να σας βρίσκεται.
dh2deerzilla: Ο Godzilla αλλά στο πιο ελαφίσιο του.
dh2supaflash: Ταχύτητα στο max.

ASTEROIDS

Η επανέκδοση του κλασικού arcade του 1979 δεν μας άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις. Αν παρ' όλα αυτά τα έχετε βρει κάπως



HEROES OF MIGHT & MAGIC II

σκούρα με τους μετεωρίτες που πέφτουν βροχή, πληκτρολογήστε καθώς παίζετε issallgood και θα αποκτήσετε όλα τα power-up.

FIFTH ELEMENT

Το "Πέμπτο Στοιχείο", μια αρκετά δημοφιλής ταινία, ήρθε να χτυπήσει και τα monitors των υπολογιστών μας. Αν δεν θυμάστε, είχαμε demo του παιχνιδιού στο προηγούμενο τεύχος.

Για όσους έχουν μαγευτεί από τα κάλλη της φοβερής πρωταγωνίστριας αλλά δυσκολεύονται να τελειώσουν το παιχνίδι, ιδού μερικοί κωδικοί που σίγουρα θα τους διευκολύνουν στο δύσκολο έργο που τους περιμένει (για να ενεργοποιήσετε τα cheats, απλά πληκτρολογήστε τα στο κεντρικό μενού):

RALPH: Διαλέγετε επίπεδο.
JEROME: Ενεργοποίηση ασπίδας.
OLIVIER: Παίρνετε όλα τα όπλα.
FANETTE: Παίρνετε όλα τα αντικείμενα.
JOEL: Ενεργοποιούνται όλα τα cheats.

HEROES OF MIGHT & MAGIC

Αν και παλιό, ακόμα έχει πιστούς οπαδούς. Σε περίπτωση που δυσκολεύεστε να ανταποκριθείτε στα καθήκοντά σας ως υπερασπιστής του κάστρου σας, πληκτρολογήστε 101495 και θα εμφανιστεί όλος ο χάρτης. Cheaters...

HEROES OF MIGHT & MAGIC II

Με την επικείμενη κυκλοφορία του τρίτου μέρους της σειράς -που από όσα έχουμε δει, μάλλον θα είναι καταπληκτικό-, είπαμε να σας θυμίσουμε μερικά cheats για το strategy που έχει αφήσει εποχή. Σημειώστε εδώ ότι σε περίπτωση που χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς που ακολουθούν, θα μαρκαριστείτε στον πίνακα των high scores ως cheaters, έτσι, για να μάθετε να χρησιμοποιείτε πλάγιες μεθόδους. Τι νομίζατε δηλαδή, ότι θα κλέβατε και θα τη βγάζατε καθαρή; Αν παρά ταύτα δεν σας νοιάζει καθόλου τι θα πιστέψει ο Roland για εσάς, το κρίμα στο λαιμό σας.

Πληκτρολογήστε τους κάτωθι κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

8675309: Εμφανίζει όλο το χάρτη.
911: Καλείτε ένα αμερικανικό ασθενοφόρο (hello, dial 911...). Οχι, καλέ, πλάκα κάνουμε. Απλά, αν σε κάποιο σενάριο του campaign είστε μάλλον "για ασθενοφόρο", πατήστε το και αμέσως κερδίζετε το σενάριο και περνάτε στο επόμενο.
1313: Αν έχετε μαζοχιστικές τάσεις και σας αρέσει να βασανίζεστε, πατήστε τον προηγούμενο κωδικό και θα χάσετε αμέσως.
32167: Προσθέτει ανά πεντάδες μαύρους δράκους σε έναν ήρωα (μόνο στην περίπτωση που υπάρχει κενή θέση εκεί όπου κανονικά θα έμπαινε κάποιο στράτευμα).



POPULOUS: THE BEGINNING

POPULOUS: THE BEGINNING

Πολύ καλό strategy από την Bullfrog, η οποία μας έχει συνηθίσει σε παιχνίδια που ακονίζουν το μυαλό. Αλλά μέχρι και οι θεοί αντιμετωπίζουν καμιά φορά προβλήματα. Αν λοιπόν ανήκετε στην κατηγορία των θεών με προβλήματα, ακολουθήστε τις κάτωθι εντολές για να βγείτε από τη δύσκολη θέση.

Πατήστε τα Tab και F11 ταυτόχρονα για να μπείτε σε Text Entry mode και πληκτρολογήστε "byrne" για να ενεργοποιήσετε το Cheat mode. Κατόπιν και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κρατήστε πατημένα τα εξής πλήκτρα και δείτε το αποτέλεσμα:

TAB και F3: Εχετε όλα τα spells.
TAB και F4: Αποκτάτε όλα τα κτίρια.
TAB και F5: Εχετε full mana.

SIN

Αμαρτωλό shooter πρώτου προσώπου, παρουσίαση του οποίου είχαμε στο προηγούμενο τεύχος. Τι σας άκουσα να λέτε;

Οι μεταλλαγμένοι σας προκαλούν προβλήματα; Μη σας ανησυχεί, εδώ είμαστε εμείς, με το Βιβλίο των Μικρών Εξερευνητών... εεε... Αστυνομικών ήθελα να γράψω, όπου θα βρείτε ό,τι σας χρειάζεται. Για να περάσετε λοιπόν σε όλα τα επίπεδα και να δώσετε ένα καλό μάθημα στη διαβολική (αλλά τι κουκλάρα, βρε παιδί μου) επιστήμονα, πατήστε "~" για να μπείτε στην κονσόλα και πληκτρολογήστε "map #", όπου το # θα αντικατασταθεί με το όνομα του επιθυμητού επιπέδου. Μερικά από τα μέχρι τώρα γνωστά ονόματα επιπέδων είναι τα εξής:

sewera: Πρώτο επίπεδο υπονόμων.
sewerb: Δεύτερο επίπεδο υπονόμων.
oilring: Το oilring. Τι πρωτότυπο!
jungle: Mountain Gourge.
jungle2: ATV map.
area57: Η περιοχή με τους χάρτες που δείχνουν την εξέλιξη

του ανθρώπου by Δαρβίνος.
lab1 ή lab: Xenomorphic Lab.
lab2 ή study: Xenomorphic Study.
estate: Sinclair Estate.
thrall: Thrall Master.

HERETIC II

Αχ, αυτά τα Elves. Ειδικά αν είναι και μάγοι, πράγματι πρόκειται για τον καλύτερο συνδυασμό, και ας υποστηρίζουν μερικοί διάφορα. Σε αυτή την περίπτωση βέβαια δεν κάνουμε λόγο για κανένα RPG, οπότε ο Carvus είτε Elf είναι είτε Human είναι ένα και το αυτό - αλλά να, έχουμε και μια μικρή (τι μικρή δηλαδή...) συμπάθεια στην ευγενική αυτή φυλή, συνεπώς κάποιος ενθουσιασμός είναι δικαιολογημένος. Είναι σίγουρο ότι το Heretic II, που θυμίζει πολύ έντονα το Tomb Raider, θα σας έχει δυσκολέψει αρκετά, για αυτό θα χρειαστείτε κάποια μικρή βοήθεια. Ο σοφός σας μέντορας είναι εδώ λοιπόν. Μπείτε στην κονσόλα με το γνωστό τρόπο (πατήστε "~") και δώστε τους ακόλουθους κωδικούς:

ANGERMONSTERS: Τρελαίνει τα τέρατα (γουάου!).
CHANGELEVELxx: Σας τηλεμεταφέρει στα επίπεδα xx.
GIVE H (0-999): Σας δίνει από 0 έως 999 ενέργεια.
GOD: To God mode.
VICTOR: Σκοτώνει όλα τα τέρατα.
KIWI: No clipping.
IMPULSE 9: Παίρνετε όλα τα όπλα και full mana.
IMPULSE 13: Σηκώνει ένα αντικείμενο. Φοβερό, εεε;
IMPULSE 14: Μεταμορφώνει τον παίκτη σε πρόβατο. Καλά, πολλή πλάκα!
IMPULSE 25: Σας δίνει το Tome of Power.
IMPULSE 32: Σας δίνει boots, force cube και invisibility.
IMPULSE 35: Απενεργοποιεί τα τέρατα.
IMPULSE 36: Παγώνει τα τέρατα.
IMPULSE 39: Ενεργοποιεί το Flying mode.
IMPULSE 40: Αυξάνει το επίπεδό σας κατά ένα.


HERETIC II

IMPULSE 41: Αυξάνει τα experience points σας.
IMPULSE 43: Σας δίνει όλα τα όπλα, όλα τα αντικείμενα και full mana.
IMPULSE 171: Αλλάξτε σε Paladin class.
IMPULSE 172: Αλλάξτε σε Crusader class.
IMPULSE 173: Αλλάξτε σε Necromancer class.
IMPULSE 174: Αλλάξτε σε Assassin class.

TEST DRIVE 5

Δεν ξέρω αν σας αρέσει η σειρά των Test Drive, αλλά αφού έχει φτάσει στην πέμπτη συνέχεια, αυτό σίγουρα σημαίνει πως έχει τρομερή επιτυχία. Εντούτοις, για να μην τρώτε τη σκόνη των αντιπάλων σας, οι καλοί μας μηχανικοί έχουν φροντίσει να σας εφοδιάσουν με αρκετούς κωδικούς που θα κάνουν την οδήγησή σας ομαλότερη (καλά, νύχτα το πήρατε το δίπλωμα;). Ιδού λοιπόν! Για να τους χρησιμοποιήσετε όμως θα πρέπει να είστε αρκετά γρήγοροι, ώστε ο χρόνος σας να μπει στον πίνακα των high scores (φροντίστε οπωσδήποτε να έχετε ενεργοποιήσει τα Checkpoints από το κεντρικό μενού). Από εκεί δώστε:

knacked: Η διαδρομή είναι ανάποδη (μα γιατί μου θυμίζει Colin McRae αυτό;).
mjcim.rc: Ολα τα αυτοκίνητα είναι μινιατούρες.
sausage: Επιπλέον αμάξια.
whoooosh: Φοβερό cheat. Αν βρείτε τι κάνει, πείτε το και σε μένα.
Κάτι επιπλέον: Αφού εισαγάγετε τους κωδικούς φροντίστε να σώσετε το παιχνίδι, αλλιώς θα το τρέχετε έτσι κάθε φορά που θα παίζετε.

WING COMMANDER: SECRET OPS

Το παιχνίδι που, αν θυμάστε, προσφέραμε στο συνοδευτικό CD του "PC Master" στο τεύχος Οκτωβρίου. Για να κλέψετε και σε αυτό, δεν έχετε παρά να κρατήσετε το Shift και να πληκτρολογήστε έναν από τους κάτωθι κωδικούς καθώς απολαμβάνετε την πτήση σας.

goodtarget: Στοχεύετε καλύτερα.
shoehorn: Ενεργοποιεί το Debug mode, όπου εκεί πατώντας τα πλήκτρα Ctrl+I θα γίνετε άτρωτοι.
moretunes: Διαλέξτε τη μουσική που θα συνοδεύει την πτήση σας.

GET MEDIEVAL

Το Get Medieval πράγματι μας έχει καταπλήξει. Δεν είναι λίγοι οι αναγνώστες που έχουν εκφράσει πολύ θετικά σχόλια για το εν λόγω παιχνίδι. Ο πανζουρλισμός που επικρατεί δεν έχει όρια, αφήστε δε τους εκπληκτικούς μονολόγους. Οσοι δεν έχουν διαβάσει το review του προηγούμενου τεύχους θα τιμωρηθούν πάραυτα με μαστίγωμα, κλεισμένοι στο βαθύ, σκοτεινό, γεμάτο αράχνες, ποντίκια και goblins μπουντρούμι του συντάκτη που το έγραψε. Ετσι, για να μάθουν!

Πάρτε μερικά ακόμα cheats, σε περίπτωση που δεν σας έφτασαν αυτά του προηγούμενου τεύχους:

mparmorall: Σας αυξάνει την πανοπλία.
mpbadbreath: Με τέτοια ανάσα, λογικό είναι να σας αποφεύγουν όλοι. Σας έχει μιλήσει ποτέ κανείς για οδοντόκρεμες;
mpbadmofo: Σας πηγαίνει στο προηγούμενο επίπεδο. Καλά, μακράν το καλύτερο cheat (ουουου, σίγουρα...).
mpbandaid: Δεν χάνετε ενέργεια. Αυτό μάλιστα!
mpbodyguard: Δεν υφίστασθε καθόλου ζημιά από τα τέρατα.
mpbringthegimp: Τηλεμεταφέρεστε στο επόμενο Boss level.
mpglovebox: Σας αυξάνει τα όπλα.
mphighlander: Εχετε 99 ζωές.
mpignition: Αποκτάτε κλειδιά.
mpironpockets: Ο κλέφτης δεν μπορεί να σας κλέψει. Καλόόό!
mplockpick: Αποκτάτε το skeleton key.
mpmintybeath: Οι εχθροί σας σας λατρεύουν. Να γινόταν και στην πραγματικότητα, καλά θα ήταν.
mpomar: Αποκτάτε την πύρινη ασπίδα. Παιχταράδες μου, εσείς!
mppetrol: Επιπλέον ενέργεια. Για να μην αισθάνεστε ανασφάλεια.
mppos: Δείχνει το στίγμα σας στο χάρτη. Για να σας βρίσκουν καλύτερα.
mpshoes: Αποκτάτε 99 souls.
mpthewolf: Μεταπηδάτε στο επόμενο επίπεδο.
mptroadrunner: Μία επιπλέον επιτάχυνση δεν θα σας έπεφτε λίγη.
mpturbocharger: Αποκτάτε scrolls.
mpwinturbo: Αποκτάτε το super scroll.

PC

FINAL FANTASY VII
ΜΕΡΟΣ 1ο

Το παρόν κείμενο περιέχει βασικές οδηγίες για την πορεία που πρέπει να ακολουθήσετε καθώς και μερικές σημαντικές πληροφορίες για να φέρετε σε πέρας την αποστολή του Cloud και της ομάδας του, που δεν είναι άλλη από τη σωτηρία ενός φανταστικού πλανήτη από τη λεπίδα του αινιγματικού Sephiroth.

Του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr

Στον οδηγό που ακολουθεί δεν γίνεται ειδική αναφορά στα Potions και τα ανάλογα μικροαντικείμενα που βρίσκετε στο παιχνίδι, γιατί τότε πολύ απλά θα απαιτούνταν ένα ολόκληρο τεύχος του "PC Master". Αντίθετα, επικεντρώνεται στα σημαντικά αντικείμενα και τα Materia που είναι απαραίτητα για να τελειώσετε το παιχνίδι (απορίες στο e-mail). Πάντως να ξέρετε ότι πρέπει να κάνετε πολλές μάχες όταν βρίσκετε την ευκαιρία για να βελτιώνεστε, καθώς και να ψάχνετε καθετί που θεωρείτε ύποπτο (κιβώτια, ντουλάπια κ.τ.λ). Καλό είναι να μελετάτε τις ιδιότητες κάθε αντικειμένου και να το χρησιμοποιείτε ανάλογα στις μάχες, οι οποίες θα είναι πολλές και, κυρίως, τυχαίες - για αυτό κάνετε save όποτε μπορείτε. May the Lifestream guide you...

AVALANCHE: ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΟ ΚΑΤΕΣΤΗΜΕΝΟ

Μόλις βγείτε από το τρένο, ακολουθήστε τα μέλη της Avalanche και θα φτάσετε στην είσοδο των εγκαταστάσεων του αντιδραστήρα. Η Jessie και ο Wedge θα αποκρυπτογραφήσουν τους κωδικούς στις πόρτες και θα μπείτε στο ασανσέρ. Κατεβείτε τις σκάλες και ακολουθήστε την Jessie. Οταν σταματήσει, κατεβείτε και θα μπείτε στο εσωτερικό των εγκαταστάσεων. Κάνετε save και ακολουθήστε το στενό διάδρομο μέχρι να φτάσετε στον αντιδραστήρα -θα πάρετε το Restore Materia-, όπου θα έχετε την πρώτη σοβαρή μάχη (οι προηγούμενες καθώς και οι άλλες τυχαίες μάχες δεν αναφέρονται, αφού δεν αντιπροσωπεύουν άμεσο κίνδυνο για τη ζωή σας). Προσέξτε να μην επιτεθείτε όταν σηκώσει την ουρά ο εχθρός του και θα πάρετε τελικά το Assault Gun. Τρέξτε τώρα προς την έξοδο -μιλήστε στην Jessie και "ελευθερώστε" τηκαι θα προλάβετε να βγείτε έγκαιρα.

Αφού δείτε τη συνέχεια, ανεβείτε τις σκάλες και θα συναντήσετε την Aeris. Αγοράστε ένα λουλούδι και προχωρήστε νότια, για να φτάσετε τελικά σε αδιέξοδο. Επιλέξτε να πολεμήσετε τους στρατιώτες που θα σας επιτεθούν για δύο λόγους: πρώτον λόγω experience και δεύτερον γιατί θα δέχεστε... πολύτιμα χτυπήματα. Οχι, δεν τρελάθηκα. Σίγουρα θα έχετε παρατηρήσει την μπάρα Limit και το Limit Break (LB) των χαρακτήρων σας. Αυτό το "ξέσπασμα" συμβαίνει όταν έχετε δεχτεί αρκετά χτυπήματα και έχει γεμίσει η μπάρα. Ομως τα 1ου level δεν είναι ιδιαίτερα ισχυρά, για αυτό πρέπει να τα αναβαθμίσετε: Κάθε επίπεδο έχει δύο LB (εκτός αυτών του Cait και του Vincent). Για να αποκτήσετε το δεύτερο LB του ίδιου επιπέδου θα πρέπει να έχετε χρησιμοποιήσει το πρώτο 6-8 φορές. Επίσης, για να ανεβείτε επίπεδο θα πρέπει να έχετε σκοτώσει (με το συγκεκριμένο χαρακτήρα) περίπου 80 αντιπάλους. Οι αναβαθμίσεις τερματίζονται στο 4ο επίπεδο LB, όπου υπάρχει μόνο ένα και για να το μάθετε θα πρέπει να ξέρετε τα υπόλοιπα. Μην το παρακάνετε βέβαια με το να αφήνετε να δέχεστε χτυπήματα, γιατί, ξέρετε, game over...

Αφού σκοτώσετε όλους τους φρουρούς, θα βρεθείτε στο τρένο. Μιλήστε στην Jessie και τον Barret και, όταν φτάσετε, μιλήστε τους ξανά και ακολουθήστε τους στο κρησφύγετο. Δώστε το λουλούδι στην Tifa και βγείτε έξω, για να δείτε τον Barret να μπαίνει φουριόζος.



Cloud και Sephiroth, βίοι παράλληλοι: Σύμμαχοι...



Ασχολίαστο...

Αρνηθείτε περαιτέρω συνεργασία μαζί του και φύγετε, για να δείτε την προσπάθεια της Tifa να σας μεταπείσει - το καταφέρνει. Κάνετε τώρα μια βόλτα στα σπίτια και θα μάθετε πώς λειτουργούν το Save και τα Materia. Αγοράστε ό,τι βρίσκετε χρήσιμο -εδώ και σε κάθε άλλη πόλη- και πάρτε από τον επάνω όροφο του οπλοπωλείου ένα All Materia. Γυρίστε τώρα στο σιδηροδρομικό σταθμό και ετοιμαστείτε για τη νέα αποστολή σας.

Οταν χτυπήσει ο συναγερμός στο τρένο, θα πρέπει να διασχίσετε πολύ γρήγορα τα βαγόνια. Στο τελευταίο βαγόνι, μιλήστε στην Tifa και πηδήξτε έξω. Μόλις φτάσετε στα τούνελ, μπορείτε να κατευθυνθείτε νότια και να πολεμήσετε φρουρούς (ύστερα από 4-5 επαναλαμβανόμενες οθόνες), για να πάρετε experience, gils και να "γεμίσετε" τα Materia σας με AP. Προχωρήστε έπειτα βόρεια και μπείτε στο στενό πέρασμα στο αδιέξοδο. Κατεβείτε τις σκάλες, μιλήστε στον Wedge και ανεβείτε τη σκάλα δίπλα του, για να φτάσετε στο χώρο όπου βρίσκεται η Jessie. Κατεβείτε τώρα τις δυτικές σκάλες και έπειτα ανεβείτε τις νέες που θα βρείτε - θα φτάσετε στον αντιδραστήρα No5.

Είναι παρόμοιος με τον πρώτο, οπότε δεν θα δυσκολευτείτε να βρεθείτε στην "καρδιά" του. Αφού τον παγιδεύσετε, γυρίστε πίσω, ακριβώς όπως κάνατε και στην περίπτωση του αντιδραστήρα No1. Στο χώρο μετά το ασανσέρ θα πρέπει να πατήσετε ταυτόχρονα τα κουμπιά, για να ανοίξει η πόρτα. Μπείτε στην πόρτα και θα συναντήσετε τελικά τον πρόεδρο της Shinra και το Airbuster του. Με λίγη προσοχή θα το εξολοθρεύσετε (με bolt) και θα πάρετε ένα Titan Bungle.

Δεν μπορείτε να αποτρέψετε την πτώση του Cloud, οπότε θα ξυπνήσετε στο εσωτερικό της



Γνωρίστε τον Rufus... και το "πανθηράκι" του...

εκκλησίας μαζί με την Aeris. Μόλις εμφανιστούν οι στρατιώτες με τον cool Reno, φύγετε και ανεβείτε προς την οροφή της εκκλησίας.

Η Aeris θα πέσει κάτω, και εσείς τώρα πρέπει ή να προσπαθήσετε να πετύχετε τους φρουρούς με τα βαρέλια ή να αφήσετε την Aeris μόνη της να τα βγάλει πέρα (προτιμότερη η δεύτερη λύση λόγω exp, gil κ.τ.λ.). Στο τέλος βγείτε από την οροφή και κατευθυνθείτε δυτικά και μετά βόρεια, για να φτάσετε σε ακόμη μία συνοικία. Προχωρήστε ανατολικά, προς το σπίτι της Aeris. Στον κήπο θα βρείτε ένα Cover Materia, ιδανικό για να αναβαθμίσετε τα Limit Break σας (βλ. ανωτέρω). Μπείτε τώρα στο σπίτι για να διανυκτερεύσετε.

Θα ξυπνήσετε τη νύχτα και θα πρέπει να φύγετε κρυφά - μην τρέξετε. Ομως η Aeris θα σας περιμένει δυτικά, στον τοίχο με την τρύπα. Ανεβείτε την ξύλινη ράμπα και τη σιδερένια γέφυρα, κατεβείτε την κόκκινη ράμπα, περάστε μέσα από τις σιδεριές, ανεβείτε πάνω στον μακρύ πάσσαλο-γέφυρα (φιου!) και προχωρήστε βόρεια. Μετά τη σκηνή, ακολουθήστε την Aeris και θα φτάσετε στο Wall Market. Κατευθυνθείτε ανατολικά και μιλήστε στον τύπο που βρίσκεται έξω από τον οίκο ανοχής. Στη συνέχεια πηγαίνετε στην έπαυλη του Don (βορειότερο τμήμα) και μιλήστε στο φρουρό. Ο Cloud θα πρέπει να ντυθεί γυναίκα! Βρείτε το κατάστημα ρούχων (νότιο τμήμα) και θα μάθετε ότι ο ράφτης τα πίνει στο εστιατόριο. Πηγαίνετε στο εστιατόριο (κεντρικό τμήμα) και μιλήστε στον τύπο δίπλα στην πόρτα. Ζητήστε του ένα φόρεμα και επιστρέψτε στο κατάστημα ρούχων για να το πάρετε (τα χαρακτηριστικά παίζουν δευτερεύοντα ρόλο). Τι λείπει τώρα; Μια περούκα! Βρείτε το γυμναστήριο (κεντρικό τμήμα) και ζητήστε από την κοπέλα στο κέντρο μια περούκα. Μετά τα squats, πάρτε την περούκα και γυρίστε στο κατάστημα ρούχων για τη μεταμφίεση. Στη συνέχεια πηγαίνετε στην έπαυλη του Don Corneo και θα βρείτε την Tifa στο μπουντρούμι (πάνω αριστερά). Θα οδηγηθείτε στο γραφείο όπου ο Don θα διαλέξει το "ταίρι" του! Αφού ξεμπερδέψετε με τους μπράβους του, βρείτε τον Don και θα καταλήξετε στους υπονόμους από μια καταπακτή-παγίδα.

Η SHINRA ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ

Αφού συνέλθετε από την πτώση, θα σας επιτεθεί ένα αλυσοδεμένο κτήνος των υπονόμων. Χρησιμοποιήστε Fire spells και κάνετε συχνά heal, για να μην αντιμετωπίσετε σοβαρό πρόβλημα από τα Sewer Tsunami του. Πάρτε τώρα το Steal Materia και, αφού ανεβείτε τη σκάλα στο επόμενο δωμάτιο, θα φτάσετε τελικά σε ένα "νεκροταφείο" τρένων.

Ανεβείτε τη σκάλα δίπλα στο save point, κατεβείτε από τη "γέφυρα" προς τα αριστερά, προχωρήστε στα δεξιά βαγόνια και ανεβείτε. Στη συνέχεια κατεβείτε από την επόμενη σκάλα και προχωρήστε βόρεια. Στην επόμενη οθόνη θα πρέπει να μετακινήσετε την πρώτη ατμομηχανή (μπείτε μέσα) και έπειτα τη δεύτερη. Προχωρήστε δυτικά και θα φτάσετε τελικά στο χώρο μάχης της Avalanche με τους στρατιώτες της Shinra,



Μόλις έχει πυρπολήσει το Nibelheim... έχει σφαγιάσει τον πληθυσμό του... στέκεται μέσα στις φλόγες... γελάει ειρωνικά... και απομακρύνεται...



Ο Ramuh, θεός του κεραυνού. (Μα καλά, ο Thor δεν είναι ο θεός του κεραυνού;)

στον τομέα 7. Ανεβείτε προς την κορυφή του πυλώνα και θα πολεμήσετε τον Reno. Αν χρησιμοποιήσει πυραμίδες για να σας παγιδεύσει, χτυπήστε τες και θα ελευθερωθείτε. Αφού τον νικήσετε, θα εγκαταλείψει τη μάχη (κοινώς "κότα"), ενώ εσείς θα μείνετε προσπαθώντας να αφοπλίσετε τη βόμβα. Δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα, οπότε θα εγκαταλείψετε με έναν άκρως εντυπωσιακό τρόπο.

Πάρτε το Sense Materia (νότια) και γυρίστε στο σπίτι της Aeris κοντά στα Sector 5 Slums. Αφού μάθετε την ιστορία της Aeris (ή έστω μέρος της) επιστρέψτε στο Wall Market και κατευθυνθείτε προς τα βόρεια, μέχρι να δείτε κάτι παιδάκια να τρέχουν. Ακολουθήστε τα και γυρίστε στο οπλοπωλείο για να αγοράσετε Batteries (αριστερά). Επιστρέψτε και σκαρφαλώστε στο καλώδιο στον τοίχο. Αφού φτάσετε σε ένα σύμπλεγμα καλωδίων και σωλήνων, πλησιάστε το κίτρινο κουτί κάτω δεξιά και βάλτε μία μπαταρία. Ανεβείτε στην προπέλα και προχωρήστε προς τα πάνω. Στη συνέχεια βάλτε άλλη μία μπαταρία για να μετακινήσετε την κίτρινη μπάρα και ανεβείτε μέχρι το σημείο με τον κρεμάμενο στύλο. Πηδήξτε την κατάλληλη στιγμή (όταν έχει πλησιάσει) και θα φτάσετε εν τέλει στην είσοδο του Shinra HQ.

ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ AERIS

Εδώ μπορείτε να μπείτε είτε κρυφά και να ανεβείτε με ασφάλεια αμέτρητα σκαλιά (από την είσοδο αριστερά) είτε θορυβωδώς από την κεντρική είσοδο, για να αποκτήσετε αρκετά exp, gils και AP (τα σκαλιά θα σας οδηγήσουν στον 59ο όροφο).

Στον ημιώροφο υπάρχει ένα μαγαζί "Accessories", όπου μπορείτε να δείτε διαφημίσεις των προϊόντων της Shinra ή να αγοράσετε μερικά items από την τρομαγμένη πωλήτρια. Μπείτε στο ασανσέρ και, ύστερα από μερικές μάχες, θα φτάσετε στον 59ο όροφο. Πάρτε την Keycard 60 από τα πτώματα φρουρών που θα νιώσουν τη λεπίδα σας και ανεβείτε στον 60ό. Εδώ θα πρέπει να περάσετε απαρατήρητος από το διάδρομο ανάμεσα στα αγάλματα. Μια απλή λύση είναι το να αφήνετε να σας επιτίθενται μέχρι να τους σκοτώσετε όλους (4-5 φορές), αλλιώς... καλή υπομονή. Στον 61ο όροφο μιλήστε σε όλους - κάποιος θα σας δώσει την Keycard 62, αν του απαντήσετε "...". Οταν φτάσετε στον 62ο όροφο, κατευθυνθείτε προς τα δυτικά και μιλήστε στον Domino, ο οποίος θα σας προσφέρει την Keycard 65, αν μαντέψετε τη λέξη-κλειδί. Μπορείτε να του πείτε όλες τις λέξεις μέχρι να πετύχετε τη σωστή, όμως αν τη βρείτε με την πρώτη, θα πάρετε ένα Elemental Materia. Η λέξη πάντως βρίσκεται αν σημειώσετε τον αριθμό (αντιστοιχεί στο ανάλογο γράμμα) του αρχείου που είναι σε λανθασμένη θέση σε κάθε βιβλιοθήκη και κάνετε τον ανάλογο αναγραμματισμό.

Στον 63ο όροφο πρέπει να πάρετε τα τρία coupons ανοίγοντας μόνο τρεις πόρτες: Αφού ενεργοποιήσετε το σύστημα, ανοίξτε πρώτα τη βορειότερη δεξιά πόρτα και μετά τη δεύτερη πόρτα αριστερά σας. Μπείτε στο δωμάτιο με το coupon A και μετά στον αεραγωγό, για να φτάσετε στο δωμάτιο με το coupon B. Βγείτε έξω και ανοίξτε την πόρτα δεξιά του Cloud, για να μπείτε και να πάρετε το coupon C. Γυρίστε στον υπολογιστή και ανταλλάξτε τα coupons με ένα Star Pendant, ένα Four Slots και ένα All Materia. Ανεβείτε στον 64ο όροφο, όπου θα βρείτε μεταξύ άλλων ένα παράξενο μικρόφωνο. Δεν μπορείτε να το πάρετε - σημειώστε το μέρος και ανεβείτε στον 65ο όροφο. Εκεί πρέπει να βρίσκετε τα Midgar Parts και να τα τοποθετείτε στο χάρτη, για να ανοίγουν νέα κιβώτια. Τελικά θα βρείτε την Keycard 66 στο τελευταίο κιβώτιο που θα ανοίξει.

Στον 66ο, μπείτε στις τουαλέτες (βορειοδυτικά) και ανεβείτε στον αεραγωγό, για να κρυφακούσετε τη συνεδρίαση της Shinra. Ακολουθήστε έπειτα τον Hojo και θα φτάσετε στον 67ο, όπου θα βρείτε φυλακισμένο τον Red XIII και τη Jenova (μπρρ...). Προχωρήστε βόρεια, πίσω από τις κούτες, και πάρτε από το κιβώτιο ένα Poison Materia. Χρησιμοποιήστε το ασανσέρ για να φτάσετε στον επάνω επίπεδο και θα δείτε τον Hojo να ασχολείται με την Aeris. Επιλέξτε ποιος θα την προστατέψει και ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε ένα πειραματόζωο του Hojo. Μην επιτεθείτε στην εμπροσθοφυλακή του τέρατος, αφού όσο ζει θα γεννά νέα. Για αυτό επιτεθείτε στο τέρας αυτό καθ' εαυτό και θα πάρετε ένα Talisman. Πάρτε το Enemy Skill Materia από το θάλαμο και βρείτε τον τύπο δίπλα στο θάλαμο χειρισμού για να πάρετε την Keycard 68. Κατευθυνθείτε τώρα προς το ασανσέρ του 66ου ορόφου, όπου θα σας συλλάβουν οι Turks. Στα κελιά, τώρα, μιλήστε με όλους και κοιμηθείτε, για να ξυπνήσετε βρίσκοντας την πόρτα



Ο Reno, μέλος των Turks, και οι πυραμίδες του.

ξεκλείδωτη και το φρουρό ξεκοιλιασμένο. Ξυπνήστε τους συντρόφους σας και βρείτε τον Red XIII στο εργαστήριο με το θάλαμο. Ακολουθήστε τα αίματα και θα φτάσετε στο γραφείου του νεκρού (!) προέδρου της Shinra.

Αφού μιλήσετε στον Palmer, βγείτε έξω (βόρεια) και θα συναντήσετε τον Rufus, γιο του προέδρου. Εσείς τώρα θα πρέπει να οδηγήσετε τους υπόλοιπους χαρακτήρες έξω, ενώ ο Cloud θα μείνει να λογαριαστεί με τον Rufus. Στο ασανσέρ θα σας επιτεθούν διαδοχικά το Hundred Gunner και το Heli Gunner. Χρησιμοποιήστε και για τα δύο Lightning και προσέξτε να κάνετε επιθέσεις από απόσταση, λόγω του κενού ανάμεσα στα ασανσέρ. Φροντίστε πάντως να έχετε εξοπλίσει κατάλληλα τους χαρακτήρες σας, για να τα καταφέρετε και να πάρετε ένα Mythril Armlet.

Εξοπλίστε στη συνέχεια τον Cloud, για να μονομαχήσει με τον Rufus και το ζωάκι του. Επιτεθείτε πρώτα στον πάνθηρα και μετά θα είναι πιο εύκολος ο Rufus, ο οποίος τελικά θα δραπετεύσει ακολουθώντας τη μέθοδο K.O.T.A. Αφού εξοπλιστείτε με το Protect Vest, γυρίστε στο σημείο όπου σας περιμένει η Tifa. Η Aeris θα πλησιάσει την έξοδο, όμως... είστε παγιδευμένοι. Δείτε το απολαυστικό FMV και δημιουργήστε μια ομάδα στην αρχή του μινι-παιχνιδιού. Προσέξτε να μη δεχτείτε αρκετά χτυπήματα, γιατί στο τέλος θα αντιμετωπίσετε ένα πολύ επικίνδυνο μηχανικό κτήνος. Εδώ χρησιμοποιήστε Ice και κυρίως Lightning spells, και προσέξτε το φλογοβόλο του! Οταν το νικήσετε (έτσι σας θέλω), θα πάρετε ένα Star Pendant. Στη συνέχεια θα βρεθείτε στον κεντρικό χάρτη. Μπορείτε να μένετε σε σημεία για να κάνετε μάχες, ιδιαίτερα σε περίπτωση που κάποιος από τους επόμενους εχθρούς χρειάζεται βελτιωμένους (μεγαλύτερου level) χαρακτήρες ή όταν θέλετε να μαζέψετε gils ή, ακόμη για να τελειοποιήσετε τα Materia σας.



Ο Seto, ο θρυλικός πολεμιστής που θυσιάστηκε για τη σωτηρία του Cosmo Canyon.

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ (;)

Κατευθυνθείτε τώρα προς την Kalm Town και, αφού ανακαλύψετε μεταξύ άλλων το Peacemaker και ένα Guard Source στο τρίτο σπίτι από αριστερά, μπείτε στο πανδοχείο και βρείτε τους υπόλοιπους συντρόφους. Θα αρχίσει μια αρκετά μακροσκελής βόλτα στις αναμνήσεις του Cloud και θα μάθετε αρκετά για τον Sephiroth. Χειρίζεστε τον νεαρό Cloud, όμως όχι ουσιαστικά, απλά για να προχωρήσει η διήγηση. Επειδή η ιστορία είναι αρκετά απλή -όσον αφορά σε όσα πρέπει να κάνετε και μόνο σε αυτά-, θα γίνει μια επιλεκτική αναφορά. Πρώτα από όλα, οι μάχες είναι τυπικές, αφού ο Sephiroth "καθαρίζει". Οταν σας αφήσει ο Sephiroth, επισκεφτείτε τη μητέρα του Cloud καθώς και το σπίτι της Tifa - ρίξτε μια ματιά στο πιάνο. Στη συνέχεια βρείτε τον Sephiroth και κοιμηθείτε. Μετά το ταξίδι και την πτώση από τη γέφυρα, προχωρήστε και μπείτε στην πρώτη σπηλιά, για να φτάσετε στην Jenova. Ακολουθήστε τον Sephiroth στο εσωτερικό και δείτε το περιεχόμενο των θαλάμων (...). Οταν βρεθείτε έξω από τη βίλα, μπείτε μέσα, ανεβείτε τα σκαλιά και κατευθυνθείτε προς τα δεξιά. Μπείτε στο μυστικό πέτρινο πέρασμα και θα συναντήσετε τον Sephiroth στη "βιβλιοθήκη". Οταν ξυπνήσετε, κατεβείτε ξανά στον Sephiroth και παρακολουθήστε την εντυπωσιακή συνέχεια... Κατευθυνθείτε προς την Jenova και δείτε τη συνέχεια με το επίσης εντυπωσιακό FMV.

Μετά την αφήγηση, φύγετε και κατευθυνθείτε ανατολικά, προς την Chocobo Farm. Πείτε "Wark" στο Chocobo αριστερά και θα πάρετε το Choco/Mog Materia. Μπείτε στο στάβλο δεξιά, αγοράστε ένα Chocobo Lure και μετά φύγετε και πλησιάστε τα ίχνη των Chocobos. Πρέπει να πιάσετε ένα! Οταν συναντήσετε κάποιο -μέσα σε μάχη- μην το χτυπήσετε, ενώ αν χρειαστεί, δώστε του ένα-δύο greens για να το απασχολήσετε. Αφού τέλος πάντων πιάσετε ένα, κατευθυνθείτε νοτιοδυτικά, στην αμμώδη περιοχή, και περάστε απέναντι στη σπηλιά, προσέχοντας μη σας ακουμπήσει ο όφις. Αν ανεβείτε τα κλαδιά στο ανατολικό τμήμα της σπηλιάς, θα πάρετε ένα Long Range Materia. Αριστερά θα συναντήσετε τους Turks, οι οποίοι θα φύγουν. Οταν βγείτε από την έξοδο αριστερά, προχωρήστε δυτικά, στη Junon Town.

Αν περάσετε μέσα από δάση (αυτής της περιοχής ή άλλης), είναι πιθανό να αντιμετωπίσετε την Yuffie. Αν την κερδίσετε, θα μιλήσετε μαζί της (μη κάνετε save). Αν πείτε με τη σειρά "Not interested", "Petrified", "Wait a second!", "That's right" και "Let's hurry", η ομάδα σας θα αποκτήσει ένα νέο μέλος. Επίσης μπορείτε να κάνετε μια επίσκεψη στο Condor Fort και να ασχοληθείτε λίγο με το mini-strategy, στο οποίο θα αναφερθούμε αργότερα.

Στη Junon Town, τώρα, κατευθυνθείτε νοτιοδυτικά και θα



Μεγάλο ατού του FF7: τα εφέ των spells.



Ενα γιγαντιαίο "καβουροειδές" επιτίθεται με το enemy skill Trine.

αντιμετωπίσετε ένα τέρας που θα επιτεθεί στο κοριτσάκι με το δελφίνι. Χρησιμοποιήστε το Choco/Mog μαζί με Lightning και Poison και, όταν φυλακίσει κάποιον σε έναν άσπρο κύκλο, επιτεθείτε στον κύκλο με ένα μαγικό spell. Αφού πάρετε το Power Wrist και κάνετε CPR στην Priscilla, γυρίστε στην πόλη και μιλήστε στη γυναίκα δεξιά για να κοιμηθείτε. Οταν ξυπνήσετε, θα πάρετε το Shiva Materia από το κοριτσάκι και θα χρησιμοποιήσετε το δελφίνι για να φτάσετε στη βάση της Shinra.

Η ΠΑΡΕΛΑΣΗ

Αφού ανεβείτε επάνω, προχωρήστε νότια και χρησιμοποιήστε το κίτρινο κουτί για να κατεβείτε. Μπείτε στην είσοδο (νότια) και προχωρήστε πάνω αριστερά, για να πάρετε τη στολή από το ντουλάπι. Ακολουθήστε τώρα τους στρατιώτες και μπείτε στην παρέλαση. Ανάλογα με το πόσο καλά θα τα πάτε, θα πάρετε αντίστοιχα δώρα (μέχρι 5.000 gils), ενώ στη χειρότερη περίπτωση θα πάρετε μια grenade. Οταν επιστρέψετε στο δωμάτιο με τα ντουλάπια, κάνετε λίγη προπόνηση για την επίδειξη και φύγετε για να εξερευνήσετε την Junon Town.

Αν μπείτε στην τέταρτη πόρτα από δεξιά (στον κεντρικό δρόμο), θα πάρετε από τα επάνω πατώματα Sources που αυξάνουν τις ικανότητές σας, ενώ στο υπόγειο μπορείτε να αποκτήσετε γνώσεις για το χειρισμό του FF7 και να πάρετε το Enemy Skill Materia. Φύγετε και προχωρήστε αριστερά, στο υπόστεγο προχωρήστε ευθεία και θα φτάσετε σε έναν κεντρικό δρόμο.

Κάνετε τις αγορές σας και προχωρήστε μέχρι την άλλη πλευρά της πόλης, στους παραταγμένους στρατιώτες. Εκεί θα βραβευτείτε ανάλογα με την επίδοσή σας και θα μπείτε στο πλοίο που αναχωρεί για τη νέα ήπειρο.

Εδώ βρείτε τους συντρόφους σας και η Aeris θα σας ζητήσει να βρείτε τον Barret. Βρίσκεται στο επάνω επίπεδο αριστερά. Μετά το συναγερμό κατεβείτε και μπείτε στο μηχανοστάσιο. Πάρτε πρώτα το Wind Slash από το κιβώτιο και μιλήστε στον αρχηγό της φρουράς που είναι... νεκρός. Θα εμφανιστεί ο Sephiroth και θα αντιμετωπίσετε έναν κλώνο της Jenova! Χρησιμοποιήστε οτιδήποτε άλλο εκτός από Poison και εξαντλήστε τα Summon σας, για να μπορέσετε να πάρετε τελικά μια White Cape. Μην ξεχάσετε το Ifrit Materia και φύγετε για να φτάσετε στην Costa Del Sol.

Η ΝΕΑ ΗΠΕΙΡΟΣ

Αφού φύγετε δεξιά και δείτε τη σκηνή, εξερευνήστε το τουριστικό αυτό θέρετρο. Μπορείτε να αγοράσετε το σπίτι στην άκρη της γέφυρας (300.000 gils) και να έρχεστε να ξεκουράζεστε όποτε θέλετε - στο υπόγειο θα βρείτε ένα Motor Drive, ένα Power Source και ένα Fire Ring.

Επίσης θα συναντήσετε τον Hojo στην παραλία, που θα σας πει να κατευθυνθείτε δυτικά. Βγείτε από την πόλη και ακολουθήστε τη συμβουλή του, περνώντας από ένα στενό πέρασμα μέσα από τα βουνά. Μπείτε στη σπηλιά στο τέλος του περάσματος και προχωρήστε βόρεια, μέχρι να φτάσετε στο μεγάλο αντιδραστήρα.



Η sci-fi έκδοση του Bahamut: Bahamut Zero.

Κατευθυνθείτε νότια και προχωρήστε δεξιά, πάνω στις γραμμές του τρένου. Θα βρεθείτε σε κάτι που θυμίζει ράγες από λούνα παρκ. Πάρτε τα αντικείμενα και, όταν υποχωρήσουν ορισμένα κομμάτια από τις ράγες, κρατήστε πατημένο μία το left arrow και μία το right arrow πατώντας πολύ γρήγορα το Enter. Στο δεύτερο χώρισμα των γραμμών, πηγαίνετε πάνω και μπείτε στο υπόστεγο (επόμενη οθόνη) για να κατεβάσετε τη γέφυρα. Επίσης προχωρήστε πάνω στις γραμμές και, μόλις ακούσετε κελαηδίσματα, ανεβείτε στην πλαγιά και πάρτε 10 Phoenix Down από τη φωλιά - το πουλί-φρουρός δεν είναι σημαντικό εμπόδιο.

Γυρίστε τώρα πίσω και ακολουθήστε τις κάτω ράγες, περνώντας πάνω στη γέφυρα. Μόλις φτάσετε στη διασταύρωση των γραμμών (η μία οδηγεί στη θάλασσα), κατεβείτε και μπείτε σε μια μυστική σπηλιά κάτω από τις γραμμές του τρένου, για να πάρετε μερικά δωράκια. Προχωρήστε τώρα πάνω στις γραμμές και, αφού διασχίσετε την κρεμαστή γέφυρα, θα φτάσετε στο North Corel.

Κάνετε μια βόλτα και προχωρήστε στο σταθμό για το Gold Saucer. Θα μάθετε ορισμένα στοιχεία για την ιστορία του Barret. Μόλις φτάσετε στο Gold Saucer, κάνετε μια περιήγηση στους χώρους και πηγαίνετε στην Wonder Square, όπου θα γνωρίσετε τον Cait Sith. Γυρίστε τώρα στην Battle Square και, μετά τη σκηνή που θα ακολουθήσει, θα βρεθείτε στην Corel Prison.

ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΟΙ...

Προχωρήστε νότια και εξερευνήστε την περιοχή - οι τύποι που λένε ψέματα θα σας πουν ότι ο "αρχηγός" βρίσκεται νοτιοδυτικά (άρα είναι βορειοανατολικά). Στη συνέχεια μπείτε


VAMPIRE
THE MASQUERADE
FantasyShop®
Strategy & Mind Games
MIDDLE EARTH
MIDDLE-EARTH ROLE PLAYING
I.C.E.
SECOND EDITION
ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ FANTASY SHOP !!!
Ο πρώτος πολυχώρος για τους λάτρεις των παιχνιδιών Φαντασίας, Στρατηγικής και Πνεύματος είναι ΓΕΓΟΝΟΣ !!!
ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ - ΒΙΒΛΙΑ - CD ROMs - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ - CARD GAMES - και φυσικά ROLE PLAYING GAMES και πολλά άλλα
BATTLETECH
A GAME OF ARMORED COMBAT
GAMES WORKSHOP
WORLD OF HOBBY GAMES
Εδώ θα βρείτε τα πάντα γύρω από τον κόσμο των παιχνιδιών Φαντασίας και Στρατηγικής
* Φανταστικές και ιστορικές μινιατούρες
* Η πληρέστερη γκάμα παιχνιδιών ρόλων (RPGs)
*Παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες (CARD GAMES)
*Βιβλία Φανταστικής Λογοτεχνίας - Science Fiction
*Επιτραπέζια παιχνίδια, comics, CD-ROMs
ΕΝΑΣ ΧΩΡΟΣ ΤΡΙΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΑΚΟΜΑ :
FantasyClub
FantasyNetcafé
Το απόλυτο Club για να παίξετε όλα τα φανταστικά παιχνίδια της αρεσκείας σας (RPG, Card Games, Miniature Wargames) σ'έναν οργανωμένο, προσεγμένο και ειδικά διαμορφωμένο χώρο από χομπίστες για χομπίστες !!!
Ταξιδέψτε στον κυβερνοχώρο !Γίνετε Και σεις netsurfers !
Παίξτε multiplayer games στο δίκτυό μας !
Ειδικευμένο προσωπικό, όλοι αφοσιωμένοι χομπίστες, σας μαθαίνουν τα μυστικά των παιχνιδιών φαντασίας και του INTERNET !!!
3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας ΤΚ 10434,τηλ:8231072 fax:8252436



Οχι, δεν είναι κάποιο παιχνίδι της σειράς Warhammer. Είναι το FF7 και ο Odin.

στο σπίτι κάτω από το save και θα συναντήσετε τον Barret. Αφού ακούσετε την ιστορία του, προχωρήστε βόρεια για να φτάσετε στην έρημο. Κατευθυνθείτε βορειοανατολικά, μέχρι να φτάσετε στο αρχηγείο του Dyne. Υστερα από τη σύντομη κουβέντα, θα πρέπει να μονομαχήσετε με τον Dyne έχοντας μόνο τον Barret. Κάνετε cure συχνά και να τον χτυπάτε με τα Limit Breaks σας, που θα αυξάνονται με γρήγορους ρυθμούς. Μόλις τον σκοτώσετε θα πάρετε ένα Silver Armlet.

Για να ελευθερωθείτε θα πρέπει να κερδίσετε έναν αγώνα με Chocobos. Πάρτε το Ramuh Materia (δίπλα στην αφίσα) και ετοιμαστείτε για τον αγώνα. Αν δυσκολευτείτε να κερδίσετε, να ξέρετε ότι με τα Page Down + End στο αριθμητικό πληκτρολόγιο γεμίζει η μπάρα αντοχής, ενώ με τα Page Up + Home τρέχετε πιο γρήγορα - το κόλπο ισχύει και για τους επόμενους αγώνες.

Οδηγήστε τώρα το buggy προς την Gonganga Town (στο δάσος νότια). Θα χρειαστεί να μονομαχήσετε με τον Rude και τον Reno. O Rude κάνει cure στο Reno και ο Reno επιτίθεται. Εξαντλήστε τα summon σας και κρατήστε την ενέργεια σε υψηλά επίπεδα, για να πάρετε το Fairy Tale. Επειτα προχωρήστε βορειοανατολικά και, μετά την εμφάνιση του ελικοπτέρου, πάρτε από το σημείο που κοίταξε η Scarlet το Titan Materia. Γυρίστε τώρα στο σημείο όπου συναντήσατε τους Turks και προχωρήστε δυτικά, για να πάρετε ένα Deathblow Materia και να κάνετε μια επίσκεψη στο κέντρο της πόλης. Στη συνέχεια κατευθυνθείτε βορειοδυτικά, στο Cosmo Canyon.

Αφού "βραχυκυκλωθεί" το buggy έξω από το Cosmo, μπείτε στην πόλη και κάνετε μια βόλτα. Ανεβείτε στο ανώτερο σημείο, στο αστεροσκοπείο, όπου ο Bugenhagen θα σας ζητήσει να φέρετε τρεις συντρόφους για να μπείτε στο πλανητάριο. Αφού τους φέρετε (αρκεί να βρείτε έναν) και μάθετε για τη ζωή του πλανήτη, φύγετε και κατευθυνθείτε προς την κεντρική εστία, όπου θα συναντήσετε τους υπόλοιπους. Αφού μιλήσετε με όλους, θα εμφανιστεί ο Bugenhagen, τον οποίο θα ακολουθήσετε μέχρι τη σφραγισμένη πόρτα κάτω από το αστεροσκοπείο. Εξοπλιστείτε και ετοιμαστείτε για μια δύσκολη αποστολή.

Κατεβείτε και μπείτε δεξιά. Μπείτε σε όλες τις σπηλιές και σπάστε τις πέτρες, για να ανοίξει ένα μυστικό πέρασμα. Μπείτε και στρίψτε αριστερά, μέχρι να φτάσετε σε μια γλιστερή επιφάνεια. Περπατήστε (μην τρέχετε) πάνω και στρίψτε προς τα κάτω, για να πάρετε από την πρώτη οθόνη ένα Added Effect Materia. Γυρίστε πίσω, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε μπροστά και στρίψτε αριστερά πάλι, για να κατέβετε τις σκάλες και να αποκτήσετε πρόσβαση σε δύο κιβώτια με το Black M-Phone και ένα Ether. Ανεβείτε και προχωρήστε επάνω αριστερά, για να μεταφερθείτε στην επόμενη οθόνη. Μπείτε στην τέταρτη τρύπα από αριστερά - όταν φτάσετε στον ιστό, θα σας επιτεθεί μια αράχνη.

Αφού τη σκοτώσετε, προχωρήστε βόρεια για να πάρετε ένα X-Potion. Επειτα επιστρέψτε και μπείτε στη δεύτερη τρύπα - φερθείτε ανάλογα στην αράχνη που θα σας επιτεθεί. Προχωρήστε αριστερά και νότια, κάτω από τους βράχους, για να πάρετε ένα Fairy Ring από το κιβώτιο. Γυρίστε προς τα πάνω και, καθώς ανεβαίνετε, στρίψτε αριστερά για να ανοίξετε ακόμη ένα κιβώτιο. Μπείτε τώρα στο βόρειο πέρασμα και προχωρήστε στο σκαλισμένο στον τοίχο πρόσωπο. Επιτεθείτε στον τύπο -και όχι στις μικρές φωτιές- και χρησιμοποιήστε οτιδήποτε έχετε εκτός από Fire spells (αφήστε τον Ifrit στην κόλασή του). Θα πάρετε ένα Wizer staff και ύστερα από μια εντυπωσιακή σκηνή θα φύγετε από το Cosmo Canyon.

Κατευθυνθείτε βόρεια, προς το Nibelheim. Εδώ θα ξέρετε τους χώρους από τις διηγήσεις του Cloud, οπότε ψάξτε καλά και μιλήστε στους τύπους στις μαύρες σακούλες για να πάρετε δωράκια. Αφού κανείς δεν σας θυμάται (γιατί άραγε;), μπείτε στην έπαυλη στο βόρειο μέρος της πόλης. Στρίψτε αμέσως μόλις μπείτε και διαβάστε το σημείωμα στο πάτωμα.

Ψάξτε τώρα την έπαυλη (μην μπείτε στο μυστικό πέρασμα) και πάρτε το περιεχόμενο όλων των κιβωτίων. Βρείτε το χρηματοκιβώτιο στη δυτική πτέρυγα και βάλτε τους ακόλουθους αριθμούς, προσέχοντας να μην τους προσπεράσετε: δεξιά στο 36, αριστερά στο 10, δεξιά στο 59 και δεξιά στο 97.

Θα σας επιτεθεί ένα τέρας-πιερότος αρκετά δύσκολο. Αν δείτε ότι δεν τα καταφέρνετε, αφήστε το - επανέρχεστε αργότερα, όταν θα έχετε βελτιωθεί. Πάρτε τώρα το χρυσό κλειδί, το Odin Materia και το Cosmo Memory (LB4 του Red) και κατευθυνθείτε προς το μυστικό πέρασμα στην ανατολική πτέρυγα. Κατεβείτε τις κυκλικές σκάλες και ανοίξτε την πόρτα στο διάδρομο, για να φτάσετε



H Chocobo Race στο Gold Saucer.



Στο Mortal Kombat η Shiva έχει τέσσερα χέρια και είναι κακάσχημη. Εδώ είναι η θεότητα του πάγου και είναι... θεά.

στο κοιμητήριο του Vincent.

Μιλήστε του για τον Sephiroth και ρωτήστε το όνομά του, για να σας ακολουθήσει μόλις φύγετε από το δωμάτιο. Μπείτε τώρα στη βιβλιοθήκη, για να συναντήσετε τον Sephiroth. Πάρτε το Destruct Materia που θα αφήσει και κατευθυνθείτε προς τα βουνά...

Μόλις φτάσετε, καλό είναι να πατήσετε το "-" στο αριθμητικό πληκτρολόγιο, για να βλέπετε τις εξόδους. Πάρτε το Rune Blade από την κορυφή επάνω δεξιά και προχωρήστε αριστερά. Αφού περάσετε τη γέφυρα, θα φτάσετε σε έναν χώρο με σωλήνες και σκάλες. Κατεβείτε τρεις σκάλες και προχωρήστε νότια - μην ασχοληθείτε με τη γιγαντιαία αράχνη. Μπείτε στην κατώτερη σπηλιά και προχωρήστε πάνω, αριστερά στη σπηλιά, κάτω και δεξιά για να πάρετε ένα elixir. Τώρα προχωρήστε πάνω και θα φτάσετε σε μια πηγή. Πάρτε το Elemental Materia και μπείτε στη σπηλιά στο βάθος για να πάρετε το Sniper CR. Βγείτε από τη δεξιά έξοδο και προχωρήστε αριστερά, μέχρι να φτάσετε στις εγκαταστάσεις όπου βρισκόταν η Jenova. Μπείτε στην πόρτα πάνω δεξιά και θα φτάσετε ξανά στο χώρο με τους σωλήνες.



Η Chocobo Race στο Gold Saucer.

Μπείτε στον 2 και στον 4 και θα πάρετε το PowerSoul και το All Materia. Τώρα κάνετε save και επιτεθείτε στην αράχνη. Χρησιμοποιήστε όλα τα Summon που έχετε εκτός από τον Ifrit, μη χρησιμοποιήσετε Fire Spells και προσέξτε να κάνετε συχνά Cure - να έχετε εξοπλιστεί με All+Cure Materia εδώ και σε όλες τις μάχες του παιχνιδιού.

Αφού πάρετε το Jem Ring, προχωρήστε δεξιά και πάλι δεξιά για να βγείτε από την άλλη πλευρά του βουνού. Πηγαίνετε στη Rocket Town (βορειοδυτικά). Μιλήστε δύο φορές στο γέρο στο βάθος και θα πάρετε το Yoshiyuki. Μπείτε τώρα στο βορειότερο σπίτι και δείτε το Tiny Bronco στην πίσω αυλή του. Αφού μιλήσετε με τη Sheera, κατευθυνθείτε προς τον πύραυλο, ανεβείτε και μιλήστε στον Cid. Γυρίστε τώρα στη Sheera και, αφού μάθετε την ιστορία του Cid, θα έρθει ο Palmer. Βγείτε και έπειτα επιστρέψτε στην πίσω αυλή, για να μονομαχήσετε με τον Palmer. Εξαντλήστε το Choco/Mog και, όταν τον νικήσετε, θα πάρετε ένα Edincoat. Θα καταλήξετε στη θάλασσα με το Tiny Bronco ως βάρκα! Αν έχετε βρει τη Yuffie και νιώθετε αρκετά δυνατοί, μπορείτε να επισκεφτείτε το Wutai, αλλιώς προχωρήστε στην επόμενη ενότητα και επιστρέψτε μόλις βρείτε τη Yuffie.

ΧΩΡΙΣ MATERIA

Βγείτε στην ακτή (αριστερά) και ανεβείτε στο ύψωμα-διάδρομο. Εκεί θα σας επιτεθούν στρατιώτες και η Yuffie θα σας κλέψει τα Materia. Περάστε τρεις γέφυρες και θα φτάσετε τελικά στο Wutai. Αφού δείτε τη Yuffie, προχωρήστε αριστερά και κατευθυνθείτε προς την παγόδα στο βάθος. Μπείτε στο δεξί κτίριο - στην κάτω δεξιά γωνία του δωματίου μπροστά σας υπάρχει ένα μυστικό πέρασμα, που οδηγεί σε ένα Magic Shuriken. Στρίψτε δεξιά και μπείτε στο μυστικό πέρασμα στον τοίχο του πρώτου δωματίου δεξιά: θα πάρετε ένα Hairpin. Μιλήστε στον τύπο που κοιμάται στο δεύτερο δωμάτιο (4 φορές) και, αφού κάνει μια σύντομη εμφάνιση η Yuffie, γυρίστε στο κέντρο της πόλης. Μπείτε στο κτίριο αριστερά και θα συναντήσετε τους Turks. Αν μπείτε τώρα στο βόρειο κτίριο, θα πάρετε ένα MP Absorb από το κιβώτιο - θα σας το πάρει η Yuffie. Μπείτε στο δεξί κτίριο και κοιτάξτε πίσω από το δοκιμαστήριο για να βρείτε τη Yuffie.

Θα φύγει και θα κρυφτεί στο πιθάρι έξω από το εστιατόριο. Σπάστε το, και η Yuffie θα σας πάει στο υπόγειο του σπιτιού της. Μετακινήστε το μοχλό και θα αιχμαλωτίσετε (!) τους συντρόφους σας. Μετακινήστε τον ξανά και κατευθυνθείτε προς την παγόδα στο βάθος. Μπείτε στην πόρτα του αριστερού κτιρίου -αφού χτυπήσετε το γκονγκ- και, αφού δείτε τη συνέχεια, μιλήστε στον Reno έξω.

Κατευθυνθείτε προς τα βουνά και βρείτε τον Corneo στο χέρι του προσώπου στο κέντρο. Θα πρέπει να μονομαχήσετε με το ζωάκι του. Καθώς δεν έχετε Materia, χρησιμοποιήστε τα ισχυρότερα αντικείμενα που έχετε για να πάρετε ένα Peace Ring. Δείτε τη σκηνή και θα καταλήξετε στον κεντρικό χάρτη με όλα τα Materia σας.

Τώρα μπορείτε να αγοράσετε όπλα από το οπλοπωλείο και να εξοπλίστε τη Yuffie με ό,τι καλύτερο έχετε, να γυρίσετε στο κεντρικό κτίριο της παγόδας στο βάθος, να ανεβείτε σε αυτή σκοτώνοντας πέντε αντιπάλους και να πάρετε το All Creation (LB 4) και το Leviathan Materia. Αν δυσκολεύεστε (λόγω απειρίας της Yuffie), επιστρέψτε όταν θα έχει βελτιωθεί.

Θα συνεχίσουμε όμως, λόγω έλλειψης χώρου, στο επόμενο τεύχος του περιοδικού.

PC

REDJACK: REVENGE OF THE BRETHREN
MISSION ACCOMPLISHED!

Επειτα από τα αρκετά χιουμοριστικά Monkey Islands, παιχνίδια-σταθμοί για τα adventures, με πειρατικά θέματα, εμφανίστηκε ένα νέο adventure αυτού του είδους που έχει κερδίσει αρκετούς fans, έχοντας ως ατού τον τρόπο που παρουσιάζει τους πειρατές: ως απαίσιους, βρωμερούς και ανελέητους φονιάδες, όπως δηλαδή έχουν αποτυπωθεί στην ιστορία. Ας γυρίσουμε λοιπόν πίσω στο χρόνο, σε έναν κόσμο μαγικό, γεμάτο περιπέτεια, ξιφομαχίες και ποτό. Στον κόσμο του REDJACK.

Του Δημήτρη Σελλούντου



Σημείωση 1: Μερικοί από τους διαλόγους μπορούν να γίνουν και διαφορετικά. Αυτοί που αναφέρονται είναι ενδεικτικοί.

Σημείωση 2: Γενικά η λύση είναι φτιαγμένη για να παίζετε κυρίως με το keypad. Μόνο στα σημεία όπου επισημαίνω να στρίψετε λίγο αριστερά ή δεξιά είναι καλό να χρησιμοποιείτε το mouse.

Σημείωση 3: Οταν αναφέρω "πες την 1" (ή κάποιο άλλο νούμερο), εννοώ την πρώτη φράση μετρώντας από πάνω προς τα κάτω.

LIZARD POINT

Μετά την αρκετά καλή εισαγωγή, ξεκινάς σε κάτι βραχάκια κοντά στη θάλασσα. Προχώρησε μια φορά ευθεία. Εμφανίζεται μία φιγούρα, αλλά προτού προλάβεις να καταλάβεις τι γίνεται, εξαφανίζεται. Προχώρησε άλλη μία φορά ευθεία. Εμφανίζεται ξανά η φιγούρα, αλλά αμέσως εξαφανίζεται και πάλι. Στρίψε αριστερά και προχώρησε άλλη μια φορά ευθεία, για να φτάσεις στην παραλία. Αριστερά, ευθεία. Βγαίνει ο Shoeless Lyle και ξεκινάτε τη συζήτηση. Πες τις 1, 1, 1, 2, 1. Αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία. Σου επιτίθεται η φιγούρα



Ο καπετάνιος σου Captain Justice.

που είχες δει προηγουμένως, αλλά την τελευταία στιγμή σε σώζει ο Shoeless Lyle. Πες τις 1, 1, 1, 1, 1, 1. Αναφέρει ότι είχε πάει στο bar για να πάρει μπίρα (και όχι μόνο) αλλά ο barman τον έδιωξε. Σου λέει ότι αν του φέρεις μπίρα, θα σου μάθει ξιφομαχία. Δεξιά, δεξιά, μπροστά. Κάνε κλικ στην πόρτα που βλέπεις μπροστά σου. Μπαίνεις στο σπίτι σου. Μίλα στον αδελφό σου που έρχεται να δει ποιος είναι. Πες τις 3, 2, 1. Μαθαίνεις ότι ο Pirate Captain είναι στο bar. Αριστερά, αριστερά (για να δεις την πόρτα). Κάνε κλικ στην πόρτα για να βγεις έξω. Δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά. Μίλα στον Blacksmith: 1, 2, 1, 1. Ευθεία, δεξιά. Μίλα στην Elizabeth: 1, 2, 2, 1, 3, 1, 1. Σου λέει και αυτή ότι ο Captain είναι στο bar. Αρα πηγαίνεις εκεί. Ευθεία, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στην πόρτα. Στον barman πες την 1. Ευθεία. Μίλα στον barman. Πες τις: 1, 1, 2 (σου λέει για τον Shoeless Lyle), 1, 1. Σε γνωρίζει στον Captain Justice. Πες τις 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Σου λέει ότι για να σε πάρει στο πλήρωμά του πρέπει να βρεις ένα σπαθί, να μάθεις να ξιφομαχείς και να σκοτώσεις τον καρχαρία στην παραλία. Αν θέλεις, στρίψε αριστερά, προχώρησε ευθεία και στρίψε δεξιά, κάνε κλικ στο ντουλάπι, για να παίξεις βελάκια, αλλιώς στρίψε αριστερά, ευθεία και κάνε κλικ στην πόρτα για να βγεις έξω. Αφού βγεις έξω, δεξιά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά και κάνε κλικ στην πόρτα, για να μπεις στην αποθήκη. Εντόπισε το μπουκάλι με το ποντικοφάρμακο στο ράφι μπροστά σου και κάνε κλικ πάνω του για να το πάρεις. Δεξιά και κλικ στην πόρτα για να βγεις. Ευθεία, αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά και κάνε κλικ στον τύπο που καθαρίζει τα ψάρια. Πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2. Σου δίνει έναν κουβά με κεφάλια από ψάρια. Αριστερά. Κάνε κλικ στον πειρατή που σου έχει γυρισμένη την πλάτη (Bone). Πες τις: 3, 4 (έρχεται ένας

άλλος πειρατής (Cross) και σταματάει τον Bone από το να σου επιτεθεί) 1, 3. Μπροστά. Μπροστά. Μίλα με τον Cross (αυτόν που σε βοήθησε πριν). Πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 1 (μπορεί να προβλέψει τον καιρό). Ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, κάνε κλικ στην πόρτα. Ευθεία. Στρίψε λίγο αριστερά και κάνε κλικ στην καταπακτή. Ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά και κάνε κλικ στο σεντούκι. Κάνε κλικ στο σπαθί (το παίρνεις μαζί με το πιστόλι) και στο γράμμα, για να το διαβάσεις. Κλείνοντας το σεντούκι βλέπεις έναν περίεργο τύπο με ένα μάτι. Πες τις: 1, 1, 1, 1 (σου λέει την ιστορία του REDJACK), 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3. Ο τύπος εξαφανίζεται μπροστά στα μάτια σου. Αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά και ανέβα στη σκάλα.

(Σημείωση: Στο ίδιο δωμάτιο μπορείς να πας αν πάρεις τη βάρκα που βρίσκεται στην παραλία και προχωρήσεις 4 φορές μπροστά.)

Δεξιά, ευθεία. Κάνε κλικ στην πόρτα για να βγεις έξω. Ευθεία, ευθεία, δεξιά ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία. Μίλα στον Shoeless Lyle. Του δίνεις το ale και σου λέει να τον βρεις στο λιμάνι. Πήγαινε ευθεία στην παραλία. Αριστερά, ευθεία, αριστερά. Κάνε κλικ στα ξύλα και στο close-up, πάρε ένα από αυτά. Κάνε κλικ στο ΟΚ, για να βγεις από το



Ο τύπος απέκτησε "τρίτο μάτι"... στην κοιλιά.

close-up. Συνέχισε αριστερά και άνοιξε το inventory. Κάνε κλικ το ποντικοφάρμακο στον κουβά με τα ψάρια. Κάνε κλικ στη βάρκα και μόλις μπεις μέσα, άνοιξε το inventory σου και χρησιμοποίησε το μείγμα ποντικοφάρμακο-ψάρια στη θάλασσα. Ο καρχαρίας τρώει τα ψάρια και πεθαίνει από το ποντικοφάρμακο. Αριστερά, αριστερά, ευθεία. Βγαίνεις στην ξηρά. Στρίψε λίγο αριστερά, για να δεις το πτώμα του καρχαρία. Κάνε κλικ πάνω του και στο close-up κάνε κλικ στο δόντι του που γυαλίζει, για να το πάρεις (να οι αποδείξεις που ήθελε ο Captain Justice). Κάνε κλικ στο ΟΚ, για να βγεις από το close-up. Αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, αριστερά (ώστε να κοιτάς το χωριό), ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία. Κάνε κλικ στον Shoeless Lyle.

Σε αυτό το σημείο, ο Lyle θα σου μάθει πώς να χρησιμοποιείς το σπαθί σου.

Πες την 1, για να σε μάθει να αμύνεσαι. Ο Lyle σου εξηγεί πώς να αμύνεσαι και θα σου κάνει ένα μικρό τεστάκι. Οταν σε ρωτήσει αν είσαι έτοιμος, πες την 1. Οποτε τον βλέπεις να σου ρίχνει από αριστερά, κούνα το mouse αριστερά, όποτε από δεξιά, κούνα το δεξιά και όποτε από πάνω, κούνα το πάνω. Αφού τελειώσει το τεστ, θα σου πει με μία φράση πόσο καλά τα πήγες. Αν αυτή η φράση είναι η "That was damned good Nick, damned good indeed", τότε αυτό σημαίνει ότι το έμαθες το μάθημά σου και προχωρείς παρακάτω, αλλιώς, ξαναπροσπάθησε, μέχρι να σου πει την προαναφερθείσα φράση.

Στη συνέχεια, πες την 2. Σου εξηγεί την επίθεση. Πες την 1. Εδώ τα πράγματα είναι απλά. Κάνε κλικ στον εχθρό σου, από αριστερά, δεξιά ή και πάνω μέχρι το health meter του να πάει στο 0. Αν βλέπεις ότι είσαι κουρασμένος, σταμάτα για λίγο την επίθεση (μπλόκαρε τα χτυπήματα του εχθρού σου), μέχρι το strength meter σου να φτάσει λίγο ψηλά. Συνέχισε να κάνεις το τεστ, μέχρι να σου πει τη γνωστή φράση.

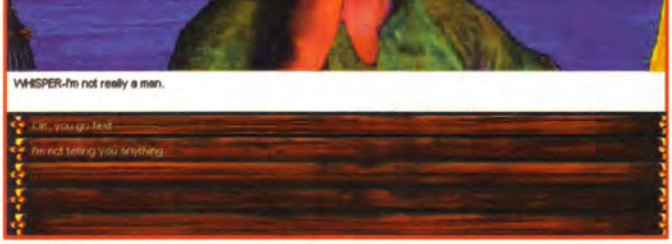
Τώρα, διάλεξε την 3, για να μάθεις dodging. Πες την 1 και ξεκίνα το τεστ. Εδώ σου ρίχνει μπουκάλια και εσύ πρέπει να τα αποφεύγεις, χρησιμοποιώντας τα βελάκια του πληκτρολογίου. Και εδώ πάλι, συνέχισε να κάνεις το τεστ, μέχρι να σου πει: "That was damned good Nicholas, damned good indeed".

Τέλος, πες την 4, για να κάνεις ένα γενικό τεστ, για να δεις τι έχεις μάθει μέχρι στιγμής.

Αφού τελειώσεις και από εδώ, αριστερά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στην πόρτα και μέσα, ευθεία, στρίψε λίγο αριστερά και κάνε κλικ στον καπετάνιο. Πες τις: 1, 1, 1, 1. Βλέπεις ένα sequence με το πλοίο να σαλπάρει και εσένα ως μέρος του πληρώματος!

SHIP

Οταν σου μιλήσει ο Captain Justice, πες την 1. Πήγαινε ευθεία, δύο φορές δεξιά και κάνε κλικ στον Cross, για να του μιλήσεις. Πες τις: 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Σου λέει για μία μάγισσα, την Erzulie, που μπορεί να κάνει προβλέψεις. Πήγαινε ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, δεξιά. Κάνε κλικ στον Bone, για να του μιλήσεις. Πες τις: 1, 3. Αριστερά, αριστερά, ευθεία. Μίλα στον τύπο μπροστά σου (ή μήπως τύπισσα;). Πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 1 (να τα μας... είναι γυναίκα), 1, 1, 1, 1 (σου δείχνει ένα γράμμα από τον πατέρα της). Διάβασε το γράμμα και κάνε κλικ στο ΟΚ. Πες τις: 1, 1, 1, 4. Αριστερά, ευθεία. Μίλα ξανά στον Bone, τρεις φορές. Αριστερά, ευθεία. Κάνε κλικ στον Shoeless Lyle. Πες τις: 1, 1. Ξαναμίλα του: 1, 2, 3, 2, 1, 1, 1, 1. Ξαναμίλα του: 1. Ξαναμίλα του: 1. Αριστερά, ευθεία. Κάνε κλικ στο κανόνι και ο Shoeless Lyle σου εξηγεί πώς να ρίχνεις με αυτό. Αφού το δοκιμάσεις (ρίχνε στους στόχους, μέχρι να διαλυ-



Ο Sullivan σου εκμυστηρεύεται το μυστικό του.



Ετσι πρέπει να βάλετε τα πρόσωπα της κολόνας.



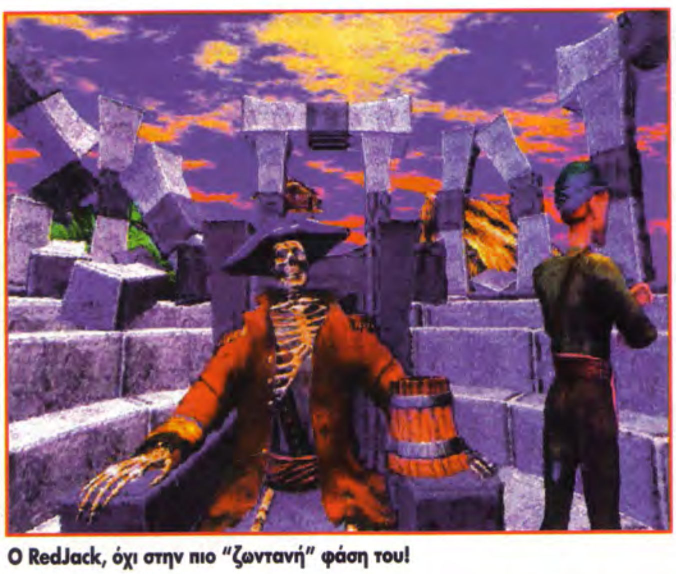
Αυτός είναι ο συνδυασμός των πετραδιών, με τον οποίο ανοίγει η πύλη.

θούν -όσο πιο ψηλά σηκώνεις το κανόνι τόσο πιο μακριά πηγαίνει η μπάλα), κάνε κλικ στο OK. Δεξιά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά. Κλικ στην πόρτα για να μπεις στην καμπίνα του Captain Justice και κλικ στον Captain για να του μιλήσεις. Πες τις: 4, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1. Ξαναμίλα του: 3, 3, 2. Βλέπεις άλλο ένα sequence και μετά από λίγο φτάνεις στο...

PORT ROYAL

Στον Captain Justice, πες την 1 (σου δίνει το ρολόι του). Κάνε κλικ στην Anne (Sullivan). Αριστερά, κοίτα λίγο αριστερά και κάνε κλικ στον Lyle: 1. Αριστερά. Μίλα στον Bone: 2. Ξαναμίλα του: 1. Αριστερά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία και κάνε κλικ στον κοντό που βλέπεις μπροστά σου (σερίφης). Πες την 3. Αριστερά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία και κλικ στην πόρτα μπροστά σου. Συναντάς την Erzulie. Πες τις: 1, 2, 2, 1 (βλέπεις ένα sequence με μια επίθεση στο Lizard Point), 1, 1, 1, 1, 1, 1 (εδώ ό,τι και να ρωτήσεις δεν θα μάθεις τίποτα σημαντικό), 1 (σου δίνει 2 potions, 1 healing και 1 rejuvenation, τα οποία μπορείς να χρησιμοποιήσεις στη μάχη, για να ανεβάσεις το strength και το health meter). Η Erzulie εξαφανίζεται από μπροστά σου. Αριστερά, ευθεία και κλικ στην πόρτα για να βγεις. Στον καπετάνιο πες την 1. Του επιτίθενται δύο κουκουλοφόροι, τον σκοτώνουν και του κόβουν το ένα χέρι. Ξεκινάς τη μάχη. Μόλις σκοτώσεις 2 από αυτούς, θα δεις ένα sequence. Αμέσως μετά, στο σερίφη, πες την 1. Ερχεται ο Bone και σε κατηγορεί ότι εσύ σκότωσες τον Captain Justice, ενώ εκτός αυτού, βρίσκουν και το ρολόι του αρχηγού πάνω σου. Πες την 1. Καταλήγεις στη φυλακή.

Εκεί, μίλα στο σερίφη: 1, 1, 1, 1. Ξαναμίλα του: 1. Κοίτα λίγο αριστερά και μίλα στον τύπο με την πανοπλία (Ισπανός): 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1. Ξαναμίλα του. Κοίτα αριστερά στο παράθυρο και κάνε κλικ στο τραπέζι που είναι ακριβώς μπροστά σου. Κάνε κλικ στο ποτήρι και κούνα το πάνω στο παράθυρο. Βγαίνει η Anne. Πες τις: 1 (σου δίνει ρούμι), 1. Ξανακάνε κλικ στο τραπέζι για να το κλείσεις. Μόλις σε δει ο σερίφης με το ρούμι, σου το παίρνει. Μίλα του και πες τις: 1, 1, 1. Πίνει και από το πολύ ρούμι πέφτει για ύπνο. Ξανακάνε κλικ στο τραπέζι σου, πάρε το κουτάλι σου και χρησιμοποιησέ το στον τοίχο, για να βγάλεις ένα τούβλο. Κάνε κλικ στο τούβλο για να το πάρεις, κλείσε το τραπέζι, κάνε στροφή 180 μοιρών και χρησιμοποίησε το τούβλο στα τουφέκια, που είναι στα δεξιά. (Αν δεν τα καταφέρεις με την πρώτη, με τον ίδιο τρόπο, πάρε άλλη πέτρα και πέτα την.) Τώρα, πάρε τα κλειδιά από το πάτωμα μπροστά σου και χρησιμοποιησέ τα στην κλειδαριά. Αφού βγεις από το κελί, κάνε κλικ στο σεντούκι σου, για να το πάρεις και στρίψε αριστερά. Κάνε κλικ στον Ισπανό: 1. Ευθεία. Κάνε οπωσδήποτε SAVE, γιατί υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να πεθάνεις στην επόμενη οθόνη. Εδώ θα αρχίσουν να σου επιτίθενται οι φρουροί και εσύ θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το όπλο σου για να τους σκοτώσεις όλους. Απλά σημάδευέ τους με το mouse και κάνε κλικ. Κατά τη διάρκεια της μάχης ο Ισπανός πεθαίνει. Αφού τους σκοτώσεις όλους, ο Bone και οι άλλοι σε παίρνουν στο καράβι, όπου ύστερα από δίκη και μετά την αποκάλυψη της Anne, καταλήγεις μαζί της στο...



O RedJack, όχι στην πιο "ζωντανή" φάση του!

DESERTED ISLAND

Δεξιά, ευθεία. Κάνε κλικ στο κιβώτιο στα αριστερά. Στο close-up κάνε κλικ στο λοστό. Μετά πάρε τον από το inventory σου και κάνε τον κλικ στην κλειδαριά, για να την ανοίξεις. Αφού ανοίξει το κιβώτιο, κάνε κλικ στο χαρτί, για να το διαβάσεις, κλικ στο περίεργο αντικείμενο (στην πάνω δεξιά γωνία του πατώματος του κιβωτίου),

αλλά πρόσεξε και τις τρεις πλάκες που υπάρχουν στο κιβώτιο (ειδικά αυτή με το κεφάλι). Κάνε κλικ στο ΟΚ, για να βγεις από το close-up. Σου μιλάει η Anne: 1, 1. Ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στην κολόνα που έχει τα δύο κεφάλια. Κάνε κλικ στο ανώτερο μία φορά και πάτα το ΟΚ. Ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στην πύλη μπροστά σου. Σου μιλάει η Anne. Ξαναμίλα της και πες την 1. Πάτα το ΟΚ και σου ξαναμιλάει. Πάτα το ΟΚ και κοίταξε πίσω από την Anne και πάνω στην κολόνα πώς είναι τα πετράδια. Ετσι πρέπει να τα βάλεις και εσύ. Δηλαδή (από πάνω προς τα κάτω):

ΑΡΙΣΤΕΡΑ: Κόκκινο, Πράσινο, Κενό, Μπλε, Κενό.

ΔΕΞΙΑ: Κόκκινο, Κενό, Μπλε, Πράσινο, Κενό.

Αν λοιπόν: Ν=Nicholas, Α=Anne, Κ=Κόκκινο, Π=Πράσινο και Μ=Μπλε και γίνονται συνδυασμοί μεταξύ ενός ατόμου και ενός πετραδιού (π.χ. ΝΜ=Κούνα το μπλε πετράδι του Nicholas), τότε η σωστή σειρά κινήσεων για να ανοίξεις την πύλη είναι: ΝΜ, ΝΜ, ΑΠ, ΝΚ, ΑΚ, ΝΠ, ΝΠ, ΝΠ, ΝΠ, ΑΜ, ΑΠ, ΑΠ, ΝΜ, ΑΠ, ΝΜ, ΑΜ, ΝΚ, ΑΚ. Ανοίγει η πύλη και βρίσκεσαι μόνος σου (αφού η Anne σου λέει ότι θα βρει άλλο τρόπο να ανέβει - δεν μας τον λέει και εμάς;) σε ένα δωμάτιο γεμάτο λάβα. Κάνε SAVE, γιατί και εδώ τα πράγματα είναι πολύ επικίνδυνα.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να ακολουθήσεις ΑΚΡΙΒΩΣ τις οδηγίες μου, ενώ καλό είναι να βάλεις τον cursor του mouse σου σε σημείο που να μην επηρεάζει το παιχνίδι, γιατί μια λανθασμένη κίνηση μπορεί να αποδειχτεί μοιραία. Κάνε λοιπόν τις εξής κινήσεις, χρησιμοποιώντας τα keypad keys πάντα (όπου Α=Αριστερά, Δ=Δεξιά και Μ=Μπροστά): Α, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Δ, Μ, Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Δ, Μ*, Δ, Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Δ, Μ*, Δ, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Μ, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Δ, Μ, Δ, Μ, Δ, Μ, Μ.



Το μπαρ με τα υλικά που θα χρειαστείς, για να φτιάξεις το ποτό που θέλει ο Blackbeard.

* Σε αυτά τα σημεία πατάει ο Nicholas και βγαίνουν καινούρια πεζούλια.

Αφού περάσεις απέναντι, προχώρησε αριστερά, ευθεία. Μπροστά σου βλέπεις κάτι αγάλματα, που από το στόμα βγάζουν φωτιές. Οταν δεις τα τρία πιο μακρινά, στη δεξιά πλευρά, να βγάζουν ταυτόχρονα φωτιές, προχώρησε μία θέση μπροστά. Στη συνέχεια κάθε φορά που βλέπεις να βγαίνουν φωτιές κινήσου και πάλι μία θέση μπροστά, μέχρι να φτάσεις στην άκρη, όπου κάνεις κλικ στο μοχλό που είναι εκεί για να σβήσουν οι φωτιές και να ανοίξει μία ακόμα πόρτα. Γύρισε από εκεί όπου ήρθες και προχώρησε μία φορά ευθεία. Μία πόρτα κλείνει πίσω σου. Είσαι σε ένα δωμάτιο με λάβα, ενώ μια αλυσίδα κινείται πέρα δώθε. Τη στιγμή που είναι πιο κοντά σου, κάνε κλικ πάνω της. Ισως να μην τα καταφέρεις με την πρώτη, για αυτό κάνε SAVE προτού το επιχειρήσεις. Στην απέναντι πλευρά τώρα, ευθεία, ευθεία, ευθεία και κάνε κλικ στο περίεργο αντικείμενο μπροστά σου. Ουπς! Ενας σκελετός που είναι εκεί ξαφνικά ζωντανεύει και σου επιτίθεται. Μην προσπαθήσεις να τον σκοτώσεις με το σπαθί, γιατί κάθε φορά που τον σκοτώνεις ξαναζωντανεύει. Την ώρα της μάχης, στρίψε το σώμα σου δεξιά με τα keypads, ώσπου να δεις μία περικοκλάδα σε μία κολόνα. Μόλις τη δεις, κάνε κλικ πάνω της και ο σκελετός... μας άφησε χρόνους. Πέρασε ξανά απέναντι, με τον ίδιο τρόπο που πέρασες πριν και προχώρησε μία φορά ευθεία. Δεξιά, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στον τοίχο μπροστά σου και βγαίνεις σε έναν ερημωμένο καταυλισμό, όπου σε περιμένει η Anne (το πώς ήρθε εδώ, βέβαια, είναι άλλη ιστορία). Οταν σου μιλήσει, πες τις: 1, 3. Ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία. Ωχ, ο REDJACK!!! Κάνε κλικ πάνω του και στο close-up κάνε κλικ σε αυτό που ξεχωρίζει πίσω από το ρούχο του. Βλέπεις ένα κλειδί. Ξανακάνε κλικ πάνω του και ...καλό ύπνο. Βλέπεις ένα sequence-όνειρο με τον REDJACK. Σου υπόσχεται μερίδιο από το θησαυρό, αν βρεις τον προδότη, ενώ μαθαίνεις ότι η Anne είναι κόρη του. Οταν ξυπνήσεις, έχεις το τατουάζ των Brethren στο χέρι σου. Στην Anne πες τις: 1, 1, 1. Αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία. Κάνε κλικ στο σεντούκι και στο close-up χρησιμοποίησε το κλειδί στο λουκέτο του. Κάνε κλικ στο βιβλίο που βρίσκεις μέσα για να το πάρεις και κατόπιν κάνε κλικ στο ίδιο βιβλίο μέσα στο inventory σου. Διάβασέ το, για να μάθεις περισσότερα για την ιστορία του REDJACK, καθώς και τη μυστική συνταγή του ποτού του REDJACK. Κλείσε το inventory και κάνε κλικ στο ΟΚ. Σου μιλά η Anne: 1. Δεξιά, ευθεία αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στην πόρτα, ευθεία, ευθεία, ευθεία. Ξαναμπαίνεις στο lava room. Εδώ: Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Α, Μ, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Μ και δεξιά, ευθεία, για να βγεις έξω. Ευθεία, ευθεία, ευθεία,



Στενές επαφές... τρύπιου στομάχου!!!



Τον διέκοψα από την "εργασία" του και θύμωσε.

δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά. Χρησιμοποίησε στην πόρτα το περίεργο αντικείμενο που πήρες από το δωμάτιο με το σκελετό. Ανοίγει η πόρτα. Ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στο horn που είναι μπροστά σου. Χρησιμοποίησε το αντικείμενο που βρήκες μέσα στο κιβώτιο σε αυτό και δες τι γίνεται. Χμμμ, ωραίο χταποδάκι. Δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία.

Κάνε κλικ στο ξύλο που βλέπεις κάτω. Αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία. Ανοιξε το inventory και κάνε κλικ στο ξύλο (πυρσό) που βρήκες πριν από λίγο. Ανάβεις φωτιά και ένας τύπος με ένα περίεργο εναέριο όχημα τη βλέπει και έρχεται να σε βρει. Είναι ο Rockfish (ένας από τους Brethren). Πες τις: 1, 3, 3, 1, 1, 2, 1, 1. Ετσι, ξεκινάτε για το...

BLACKBEARD' S FORTRESS

Στον Rockfish πες τις: 1, 1. Ξαναμίλα του: 2, 1. Αριστερά. Κάνε κλικ στο βαρέλι μπροστά σου και πάρε ένα κάρβουνο. Πάτα το OK, για να βγεις από το close-up. Αριστερά, ευθεία, ευθεία. Κούνα το διακόπτη και βάλε τον στη θέση bar. Ευθεία. Σου ξαναμιλά ο Rockfish και σου λέει να φτιάξεις ένα ποτό για τον Blackbeard: 3, 1. Αριστερά. Μίλα στον ξανθό πειρατή. Ευθεία, δεξιά. Μίλα στον Cross. Πες τις: 2, 1, 1, 1, 1. Μίλα στον Lyle: 4, 1, 1, 2. Ξαναμίλα του: 1. Μίλα και στην Anne: 1. Δεξιά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά. Κάνε κλικ στα πράγματα που είναι στον πάγκο.

Τώρα κάνε τα εξής:

(Σημείωση: Οι αριθμοί στις παρενθέσεις αντιστοιχούν στα αντικείμενα της φωτογραφίας της προηγούμενης σελίδας).

1. Πάρε το μπουκάλι με το ρούμι (2) και κάνε το κλικ στην κούπα (1).
2. Πάρε το SALT & PEPPER (3) και κάνε το 2 φορές κλικ στην κούπα (1).
3. Πάρε από το inventory το sulphur (4) και κάνε το κλικ στην κούπα (1).
4. Πάρε το charcoal (5) από το inventory και κάνε το κλικ στην κούπα (1).
5. Πάρε το μπουκάλι με το syrup of Ipecak (6) και κάνε το κλικ στο κουτάλι (7).
6. Πάρε το μπουκάλι (8) που βρίσκεται δίπλα στο syrup of Ipacak και κάνε το κλικ στην κούπα (1).
7. Πάρε την κούπα (7) και βάλε την κάτω από το βαρέλι (9) με το ale.
8. Κάνε κλικ 2 φορές στην κάνουλα (10) του βαρελιού.
9. Κάνε κλικ το κουτάλι (7) στην κούπα (1).
10. Πάρε την κούπα και βάλε την στο inventory (11).

Τώρα πήγαινε δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία. Δίνεις το ποτό στον Rockfish. Σου μιλά ο ξανθός πειρατής: 2. Κατεβαίνει ο Blackbeard και τον σκοτώνει. Πες τις: 1, 1, 1, 3, 1, 1, 4. Σου λέει ότι εξαιτίας του πέθανε ο Marquez, το δεξί χέρι του REDJACK, και λίγο πριν τελειώσετε την κουβέντα σας, πέφτει αναίσθητος.

Ξαφνικά, σας επιτίθενται οι κουκουλοφόροι, με αρχηγό τον Bone. Εσύ ανεβαίνεις σε ένα κινητό κανόνι που ρίχνει κάτι σαν ακόντια. Σκοπός σου είναι να σκοτώσεις όλους όσους βλέπεις στην οθόνη. (Σημείωση: Τα ακόντια μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις και για να καταστρέφεις τα πράγματα που σου πετάνε, προτού σε πετύχουν.)

Αφού τους σκοτώσεις όλους, βρίσκεσαι αντιμέτωπος με τον Bone. Πες την 2. Αρχίζετε τη μονομαχία. Είναι αρκετά εύκολο να τον νικήσεις. Αφού τον νικήσεις, στον Blackbeard πες τις: 2, 1. Ξεκινάς με τον Rockfish και την Anne για την...

LA RANCHERIA

Ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά. Κάνε κλικ στον Rockfish: 1. Ξαναμίλα του και πες του την 1. Σε κατεβάζουν. Ευθεία. Κάνε κλικ στην πόρτα, για να την ανοίξεις. Ευθεία, αριστερά, αριστερά. Κάνε κλικ στην πόρτα για να την κλείσεις. Δεξιά. Κάνε κλικ στον αγωγό στο ταβάνι και πες την 2. Ξανακάνε κλικ στον αγωγό και πες την 3. Αριστερά, αριστερά, ευθεία, δεξιά. Κάνε κλικ στη βαλβίδα που γράφει DRAIN. Τους φέρνεις κάτω. Στον Rockfish πες τις: 2, 2, 1. Ευθεία, δεξιά, ευθεία, δεξιά. Κάνε κλικ στην Anne και πες την 1. Κάνε κλικ στον Rockfish, και πες την 1. Αριστερά, κοίτα λίγο αριστερά και κάνε κλικ το σπαθί σου στο σκοινί. Βλέπεις ένα sequence, όπου ο Rockfish, πέφτει στο νερό και μετά από λίγο βγαίνεις σε ένα άλλο δωμάτιο. Αριστερά, ευθεία. Σου μιλάει η Anne και σου λέει ότι λυπάται για τον Rockfish. Ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά και κάνε κλικ στην πόρτα για να μπεις μέσα. Οπα! Ο αδελφός σου και η Elizabeth κλεισμένοι μέσα σε ένα κλουβί, που κρέμεται από το ταβάνι. Κάνε κλικ στον αδελφό σου



RedJack Alive or Dead (OR UNDEAD !!!).

και πες τις: 1, 1. Στην Anne πες την 1. Κάνε κλικ στην Elizabeth: 2. Δεξιά, ευθεία, ευθεία (κατεβαίνεις τις σκάλες), αριστερά, ευθεία, αριστερά. Κάνε κλικ στο κουτάκι και στο close-up κάνε κλικ στο αριστερό μέρος του. Χμμ, σαν κάτι να λείπει από εδώ! Κάνε κλικ στο OK. Ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία. Κάνε SAVE και κάνε κλικ στην πόρτα. Σου επιτίθεται ένας τύπος (δήμιος;). Εδώ, αρχικά προσπάθησε να τον αποφεύγεις και να προχωρείς. Γενικά, όταν ξεκινά το χτύπημά του από αριστερά, πάτα το αριστερό keypad και όταν ξεκινάει από δεξιά, πάτα το δεξί. Καθώς τα αποφεύγεις, προχωρείς μπροστά σιγά σιγά. Κάποια στιγμή θα φτάσεις τόσο κοντά στο σπαθί σου, ώσπου κάνοντας κλικ πάνω του, το παίρνεις.

Ο τύπος όμως είναι πολύ καλός στην άμυνα, για αυτό πλησίασε την κατσαρόλα που είναι στα αριστερά και κάνε κλικ πάνω της. Ετσι, νικάς τον τύπο. Κάνε κλικ στο κλειδί που άφησε πίσω του, για να το πάρεις. Αριστερά, ευθεία, δεξιά, δεξιά, ευθεία. Κάνε κλικ στο στρογγυλό καπέλο με το κερί (είναι του Rockfish!!!). Αριστερά, αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία και κλικ στην πόρτα για να βγεις. Ευθεία, αριστερά, ευθεία,



Πήγα σε μάγισσες, σε χαρτορίχτρες...

αριστερά, ευθεία, για να ανέβεις τις σκάλες. Δεξιά.

Πάρε το κλειδί από το inventory και κάνε το κλικ στην πόρτα. Κάνε τώρα κλικ στην πόρτα, για να μπεις σε ένα άλλο δωμάτιο. Αριστερά, ευθεία. Κάνε κλικ σε κάθε ασπίδα με τη σειρά της. Στο close-up άνοιγε το πορτάκι που υπάρχει και παίρνε αυτό που έχει μέσα. Αριστερά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, δεξιά και κάνε κλικ στην πόρτα. Δεξιά, ευθεία, ευθεία. Κατεβαίνεις κάτω. Τώρα, πήγαινε στα 4 κουτάκια (ένα σε κάθε τοίχο) και άνοιγέ τα, βάζε το κομμάτι που τους ταιριάζει και τράβα το μοχλό. Αφού το κάνεις αυτό, πήγαινε στο κέντρο του δωματίου και τράβηξε το μοχλό (αυτόν μπροστά από την Anne). Αριστερά, ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία. Κάνε κλικ στην Elizabeth: 1. Ευθεία. Μίλα στον αδελφό σου: 1. Αριστερά. Κάνε κλικ στην πόρτα. Μπαίνεις ξανά στο δωμάτιο. Αριστερά, ευθεία και κοίτα λίγο δεξιά. Κάνε κλικ στη βιβλιοθήκη. Μπαίνεις μέσα και βλέπεις τα κομμένα χέρια όλων των Brethren μέσα σε γυάλες, ενώ από πίσω σου εμφανίζεται ο προδότης, που δεν είναι άλλος από τον Marquez, το πρώην δεξί χέρι του REDJACK, που θεωρούνταν νεκρός. Πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2. Επειτα από μια ανάκριση ξεκινάτε για το νησί του REDJACK.

REDJACK'S ISLAND

Εσένα και την Anne σας έχουν κλεισμένους στο αμπάρι, αλλά καταφέρνετε και ξεφεύγετε. Στον Blackbeard πες την 1. Βγαίνουν οι στρατιώτες του Marquez και ξεκινά η μάχη. Αφού σκοτώσεις έναν φρουρό σε μια σχετικά εύκολη μάχη, βλέπεις τον Marquez, που παίρνει όμηρο την Anne, ενώ ο Blackbeard έχει μπλέξει άσχημα με έναν από τους φρουρούς. Δεξιά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία. Βλέπεις τον Blackbeard που έχει στριμωχτεί από έναν φρουρό. Κάνε κλικ στην κολόνα με τα πρόσωπα και στο close-up κάνε κλικ σε ένα από αυτά. Σώζεις τον Blackbeard. Πες του τις: 1, 1. Βρίσκεσαι σε μία οθόνη όπου έχεις μια βαλίστρα και πρέπει να τη χρησιμοποιήσεις για να διαλύσεις τα πλοία που βλέπεις (λειτουργεί όπως και τα κανόνια στην αρχή του παιχνιδιού). Αφού τα διαλύσεις, πήγαινε: ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στην πόρτα. Ευθεία, ευθεία, ευθεία. Είσαι ξανά στο lava room.

Εδώ: Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Α, Μ, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Α, Μ, Δ, Μ, Μ και αφού περάσεις απέναντι, δεξιά και ευθεία. Βγαίνεις έξω. Ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία. Κάνε SAVE και πάτησε το κουμπί στα αριστερά. Εδώ αντιμετωπίζεις τον ίδιο τον Marquez. Στην αρχή κάνε του επίθεση (αν και άσκοπα, γιατί είναι καταπληκτικός στην άμυνα), μέχρι να δεις τις δύο σκηνές όπου η Anne προσπαθεί να λυθεί. Αμέσως μετά, άρχισε να οπισθοχωρείς και μόλις φτάσεις στην πόρτα, στρίψε λίγο αριστερά και πάτησε το κουμπί που ανοιγοκλείνει την πόρτα.

Η πόρτα κλείνει και μαγκώνει το χέρι του Marquez. Αφού ξανανοίξει, κάνε του επίθεση με όλη σου τη δύναμη, μέχρι να φτάσεις στην άκρη των σκαλιών, όπου είναι η Anne. Αφού ανεβείς τα σκαλιά, κάνε του επίθεση και η Anne θα του βάλει τις αλυσίδες. Τώρα: ευθεία, ευθεία, ευθεία, ευθεία, αριστερά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία. Κάνε κλικ στο HORN. Μετά το sequence, απάντησε σε όλους ό,τι θες και στη συνέχεια παρακολούθησε το φινάλε. Συγχαρητήρια! Μόλις τελείωσες το REDJACK!!!

PC



Οι πειρατές ενώ «τα λένε».

Εύχομαι καλή χρονιά και ό,τι καλύτερο σε όλους. Επίσης, καλό gaming, αν και ο ελεύθερος χρόνος όλων μας έχει μειωθεί πάρα πολύ. Πάντως στις γιορτές όλο και λίγο χρόνο θα βρούμε για να ασχοληθούμε με τα αγαπημένα μας παιχνίδια. Πιστοί στο ραντεβού μας, συνεχίζουμε με την ολοκλήρωση των αποστολών του Might & Magic 6.

MIGHT & MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN

Πριν να προχωρήσουμε στη συνέχεια της παρουσίασης των αποστολών, διευκρινίζουμε ότι το γνωστό πρόβλημα της μεγάλης έκτασης του άρθρου αυτού, που είχα επισημάνει στο προηγούμενο τεύχος, εξακολουθεί να υφίσταται και στο δεύτερο μέρος. Ετσι, εξαιτίας της έλλειψης χώρου οι αποστολές δεν αναλύονται όπως θα ήθελα. Κατά συνέπεια, δόθηκε βάρος σε μερικές από αυτές, ενώ για τις υπόλοιπες αναφέρονται μόνο τα απαραίτητα για την περιγραφή τους.

Οι Αποστολές (Quests)

26. Πάρε έναν Stonecutter και έναν Carpenter, οδήγησέ τους στο Temple Stone στο Free Haven για να επισκευάσουν το ναό και μετά επίστρεψε στον Lord Anthony Stone στο Castle Stone.

Ανταμοιβή: Οι Clerics προάγονται σε Priests.

27. Αιχμαλώτισε τον Prince of Thieves και οδήγησέ τον στον Lord Anthony Stone στο Castle Stone.

Ανταμοιβή: 10.000gp και η υποστήριξη του Lord Stone στο Συμβούλιο.

Ο Prince of Thieves αρχικά βρίσκεται στο Shadow Guild, αλλά θα φύγει και θα πάει στους υπονόμους του Free Haven. Εδώ πρέπει να τον αιχμαλωτίσεις.

28. Σταθεροποίησε τις τιμές και στους εννιά στάβλους του βασιλείου και επίστρεψε στη Lady Fleise στο Silver Cove.

Ανταμοιβή: 5.000gp και η υποστήριξη της Lady Fleise στο Συμβούλιο.

Οι εννιά στάβλοι βρίσκονται στα: Silver Cove, Darkmoor in the Mire of the Damned, Kriegspire, Blackshire, Castle Ironfist, New Sorpigal, White Cap στα Frozen Highlands και δύο στο Free Haven. Για να ολοκληρώσεις αυτό το quest,



απλώς επισκέψου και τους εννιά αυτούς στάβλους και μίλησε στους ιδιοκτήτες για τη ρύθμιση των τιμών. Ενας-ένας θα συμφωνούν.

29. Επισκέψου το Altar of the Sun στο Circle of Stones, βόρεια από το Silver Cove, όταν είναι ισημερία.

Ανταμοιβή: Οι Druids προάγονται σε Grand Druids.

Οι 4 ημερομηνίες κατά τις οποίες μπορείς να συμπληρώσεις αυτό το quest είναι οι: 20 Μαρτίου (March 20th), 21 Ιουνίου (June 21st), 23 Σεπτεμβρίου (September 23rd) και 21 Δεκεμβρίου (December 21st).

30. Κατάστρεψε το altar στον Monolith, δυτικά του Silver Cove, και επίστρεψε στην Eleanor Vanderbilt στο Silver Cove.

Ανταμοιβή: 3.000gp.

31. Επισκέψου το Altar of the Moon στο Temple of the Moon μεσάνυχτα και όταν είναι πανσέληνος.

Ανταμοιβή: Οι Grand Druids προάγονται σε Arch Druids.

32. Πάρε τη Sacred Chalice που έχουν οι monks από το ναό στο νησί τους, ανατολικά του Free Haven, δώσε το στο Temple Stone στο Free Haven και μετά επίστρεψε στον Lord Stone στο Castle Stone.

Ανταμοιβή: Οι Priests προάγονται σε High Priests.

Η Chalice βρίσκεται στο Temple of the Sun.

33. Δώσε ένα τέλος στο χειμώνα (!) όπως σου ζητά ο Lord Strom-





gald στο Castle Stromgald και ξαναγύρισε σε αυτόν όταν έχεις καλά νέα.

Ανταμοιβή: Ο Lord Stromgald θα σου δώσει την υποστήριξή του στο Συμβούλιο.

Επισκέψου τον Hermit στην καλύβα του πάνω στην κορυφή της οροσειράς στο Kriegspire.

34. Πάρε το κλειδί από τους Dragon Towers στο Icewind Keep, νότια του White Cap, και επίστρεψέ το στον Lord Stromgald στο Castle Stromgald.

Ανταμοιβή: Οι Archers προάγονται σε Battle Mages.

35. Επανάφερε στις αρχικές συνθήκες (Reset) όλους τους Dragon Towers κάθε πόλης και επίστρεψε στον Lord Stromgald στο Castle Stromgald.



Ανταμοιβή: Οι Battle Mages προάγονται σε Warrior Mages.

Υπάρχουν 6 Dragon Towers στις ακόλουθες πόλεις: White Cap στα Frozen Wastes, Silver Cove, Free Haven, Misty Islands, New Sorpigal και Kriegspire.

36. Ελευθέρωσε τον Emmanuel από το Temple of the Snake κοντά στο Blackshire και οδήγησέ τον πίσω στην Joanne Cravitz στο Blackshire.

Ανταμοιβή: 500gp.

37. Κατάστρεψε το Werewolf's altar στο Lair of the Wolf και επίστρεψε στη Maria Trepan στο Blackshire.

Ανταμοιβή: 4.000gp.

38. Τοποθέτησε τα statuettes στα σωστά pedestals στα Sweet Water, Kriegspire, Dragonsands, Mire of the Damned και στο Bootleg Bay και μετά επίστρεψε στον Twillen στο Blackshire.

Ανταμοιβή: Ένα κιβώτιο (chest) που περιέχει διαφορετικά κάθε φορά (random) πολύτιμα αντικείμενα.

Τα αγαλματίδια (statuettes) αντιστοιχούν ένα σε κάθε pedestal, δεν πρόκειται να κάνεις λάθος.

39. Βρες το Pearl of Putrescence στο Lair of the Wolf και δώσε το στο φάντασμα (Ghost of Balthazar) που βρίσκεται επίσης στο Lair of the Wolf.

Ανταμοιβή: Καμία.

40. Πάρε το Jewelled Egg από το Castle Kriegspire και επίστρεψέ το στον Emil Lime στο Kriegspire Village.

Ανταμοιβή: 5.000gp.

41. Βρες μία θεραπεία για τον Slicker Silvertongue στο Superior Temple of Baa, ανατολικά του Castle Kriegspire, και επίστρεψε στον Wilbur Humphrey με τα καλά νέα.

Ανταμοιβή: Παίρνεις την επόμενη αποστολή, δηλαδή το quest 42.



Ολοκληρώνοντας αυτή την αποστολή ουσιαστικά αποκαλύπτεις ότι ο Slicker προδίδει τον Wilbur Humphrey. Θα βρεις αποδείξεις όμως για την προδοσία του αργότερα στο Superior Temple of Baa.

42. Βρες το γράμμα που αναφέρει την προδοσία του Silvertongue και φέρε το στο High Council στο Free Haven.

Ανταμοιβή: Ο Silvertongue φεύγει από το Συμβούλιο. Τώρα πια μπορείς να επισκεφθείς τον Oracle, αν φυσικά έχεις κερδίσει την υποστήριξη των υπόλοιπων πέντε μελών του Συμβουλίου.

Επίσης, αν μετά την αποστολή αυτή γυρίσεις στο Castle Ironfist, ο Humphrey θα σου επιτρέψει να χρησιμοποιείς το βασιλικό πλοίο ελεύθερα για τις μετακινήσεις σου.

Την αποστολή αυτή σου δίνει ο Humphrey, ο οποίος μάλιστα δίνει και την Baa cloak. Πρέπει να πας στο Superior Temple of Baa, που βρίσκεται ΒΑ από το κεντρικό χωριό της περιοχής. Το πιο σημαντικό στοιχείο είναι ότι, εκτός από την Baa cloak, ένας τουλάχιστον χαρακτήρας σου πρέπει να έχει 8 στο perception για να ανοίξεις τις πόρτες.

43. Βρες το Memory Crystal Alpha στο Supreme Temple of Baa και τοποθέτησέ το σε ένα από τα modules altar στο Oracle κάτω από το High Council στο Free Haven.

Ανταμοιβή: 100.000xp. Είναι ένα από τα 4 quests που χρειάζονται για να ενεργοποιηθεί ο Oracle.

Το Supreme Temple of Baa βρίσκεται στο Hermit's Isle. Ο καλύτερος τρόπος για να μπεις είναι να πας πετώντας πάνω από την πόρτα,







να προσγειωθείς μπροστά της και να μπεις μέσα.

44. Βρες το Memory Crystal Beta στο Castle Kriegspire και τοποθέτησέ το σε ένα από τα modules altar στο Oracle κάτω από το High Council στο Free Haven.

Ανταμοιβή: 100.000xp. Είναι ένα από τα 4 quests που χρειάζονται για να ενεργοποιηθεί ο Oracle.

Εξαιτίας ενός bug του παιχνιδιού το Crystal Beta βρίσκεται στην πραγματικότητα στο Castle Alamos.

Το Castle Alamos βρίσκεται στο χωριό στα Eel Infested Waters.

Πρόκειται για ένα πολύ δύσκολο dungeon, εξαιτίας κυρίως του μεγέθους του αλλά και της πολυπλοκότητάς του. Για να αποκαλύψεις όλα τα μυστικά του, πρέπει να το εξερευνήσεις ολοκληρωτικά. Υπάρχουν μερικές σημαντικές τοποθεσίες που είναι εφιάλτης το να τις εντοπίσεις και να τις επισκεφθείς. Εγώ γυρνούσα γύρω γύρω με τις ώρες. Μπες σε όποια τρύπα βλέπεις.

Σε μία γωνία ενός δωματίου θα βρεις ένα δέντρο που γράφει τα εξής: "The first is half the fourth plus one, better hurry or you'll be done."

Σε άλλο δωμάτιο θα βρεις ένα ακόμη δέντρο που έχει σκαλισμένο το εξής μήνυμα: "The second is next to the third, oh so pretty like a bird."

Στη βορειοανατολική γωνία του πρώτου δωματίου του επιπέδου αυτού θα βρεις ένα δέντρο που έχει το εξής μήνυμα: "The third is the first of twenty-six, A through Z you'll have to mix."

Σε ένα άλλο δωμάτιο θα βρεις, αν τα καταφέρεις, ένα δέντρο που έχει πάνω του το εξής μήνυμα: "The fourth is eight from the end. Archibald really is your friend."

Τέλος, θα βρεις ένα άλλο δέντρο που έχει πάνω του σκαλισμένο το μήνυμα: "The fifth is twice the second".

Εν συνεχεία θα βρεις μία πόρτα που οδηγεί στο δεύτερο επίπεδο του dungeon. Μπαίνοντας, θα σου ζητηθεί ένα password. Αυτό ακριβώς το σημείο θεωρώ το πιο δύσκολο όλου του παιχνιδιού. Αν δεν έβρισκα βοήθεια στα newsgroups στο Internet, ίσως ακόμη να ήμουν κολλημένος εκεί. Ας δούμε όμως τι συμβαίνει εδώ:

Καταρχήν, το password που σου ζητείται είναι η λέξη "JBARD". Γνωρίζοντάς την, την τυπώνεις κατευθείαν και γλιτώνεις απ' όλους τους μπελάδες. Το ζήτημα όμως είναι το πώς βγαίνει αυτή η λέξη.

Από το ΔΕΥΤΕΡΟ μήνυμα καταλαβαίνεις ότι το γράμμα είναι το "B".

Από το ΤΡΙΤΟ μήνυμα καταλαβαίνεις ότι το γράμμα στο οποίο αναφέρεται είναι το "A".

Από το ΤΕΤΑΡΤΟ μήνυμα καταλαβαίνεις ότι το γράμμα αυτό είναι το "R".

Από το ΠΕΜΠΤΟ μήνυμα καταλαβαίνεις ότι το γράμμα αυτό είναι το "D".

Ως εδώ όλα καλά. Το μεγάλο ερώτημα όμως είναι τι γίνεται με το πρώτο γράμμα. Στο Internet λένε ότι σύμφωνα με το μήνυμα του πρώτου δέντρου (The first is half the fourth plus one) το "R" είναι το 18ο γράμμα, το μισό αυτού είναι το εννιά, συν ένα μας δίνει 10, άρα το γράμμα είναι το "J". Το γράμμα μπορεί να είναι το "J", αλλά ο συλλογισμός τους είναι καθαρή αλχημεία. Πώς βγάζουν το νόημα αυτό, μου είναι αδύνατο να καταλάβω. Εχω γράψει και στη New World Computing σχετικά, αλλά δεν μου απάντησαν. Φυσικά αν είσαι σίγουρος για τα τέσσερα τελευταία γράμματα, μπορείς να δοκιμάσεις να βρεις το πρώτο με τη μέθοδο του trial & error, δοκιμάζοντας ένα-ένα τα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου, αλλά προφανώς η σωστή μέθοδος δεν μπορεί να είναι αυτή.

Τέλος πάντων, στο δωμάτιο αυτό βρίσκεται το Memory Crystal Beta.



45. Βρες το Memory Crystal Delta στο Castle Darkmoor και τοποθέτησέ το σε ένα από τα modules altar στο Oracle κάτω από το High Council στο Free Haven.

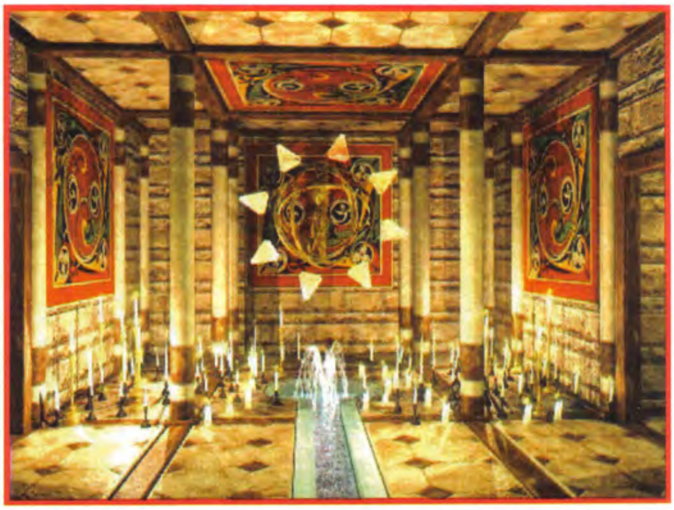
Ανταμοιβή: 100.000xp. Είναι ένα από τα 4 quests που χρειάζονται για να ενεργοποιηθεί ο Oracle.

Πρόκειται για το δυσκολότερο επίπεδο όλου του παιχνιδιού. Τα ιπτάμενα μάτια είναι ο μεγαλύτερος εφιάλτης, μία τρομερή εμπειρία, ειδικά στο δωμάτιο όπου αντιμετωπίζεις περίπου 100 τέτοια μάτια. Οπου και αν βρίσκεσαι, αν σε αντιληφθούν, σου κάνουν το Dispel potion και σου αφαιρούν όποια προστατευτικά ξόρκια και αν έχεις

κάνει. Πρόκειται για μία κατάρα και για να το περάσεις πρέπει οι χαρακτήρες σου να είναι τουλάχιστον 47-50 επιπέδου. Ξέχασέ το και άφησέ το σχεδόν τελευταίο από τα quests που έχεις να κάνεις.

Σε ένα πολύ μεγάλο δωμάτιο, γεμάτο ιπτάμενα μάτια και ogres, θα βρεις ένα μεγάλο μπλε cube. Με τη βοήθεια ενός μοχλού που βρίσκεται στο τέλος ενός διαδρόμου, θα τον μετατρέψεις από μπλε σε κόκκινο.

Κάνοντας κλικ κάτω από τον κύβο αυτό (εν ανάγκη κάνε cast το jump spell), θα ανοίξει μία νέα περιοχή του παιχνιδιού, όπου σε περιμένουν τα 100 μάτια που προανέφερα.





Πρέπει να τα σκοτώνεις λίγα λίγα, χρειάζεται δε μεγάλη υπομονή για να τα καταφέρεις. Στη συνέχεια θα βρεις έναν άλλο όμοιο κύβο και ακολουθώντας την ίδια τεχνική θα ανοίξεις ένα μικρό πέρασμα σε ένα κεντρικό δωμάτιο, όπου σε περιμένουν ό,τι είδους εχθροί μπορείς να φανταστείς. Ο χειρότερος εφιάλτης σου σε computer game. Είδα έναν action gamer, που καυχιέται συνέχεια για το πόσο καλός είναι στο Quake, να τα παρατάει ακριβώς στη μάχη αυτή. Πρόκειται για τρέλα. Ανάμεσα στα τέρατα υπάρχει και ο φοβερός Lich King. Τρομερός εχθρός... Οταν τους σκοτώσεις όλους, θα βρεις το περίφημο Memory Crystal Delta που αναζητάς.

46. Βρες το Memory Crystal Epsilon στο Castle Alamos και τοποθέτησέ το σε ένα από τα modules altar στο Oracle κάτω από το High Council στο Free Haven.

Ανταμοιβή: 100.000xp. Είναι ένα από τα 4 quests που χρειάζονται για να ενεργοποιηθεί ο Oracle.

Εξαιτίας ενός bug του παιχνιδιού το Crystal Epsilon βρίσκεται στο Castle Kriegspire.

Στο επίπεδο αυτό θα αντιμετωπίσεις πάρα πολλούς Minotaur mages και Minotaur kings, οι οποίοι μπορούν να σε σκοτώσουν προτού το καταλάβεις.

47. Πέρασε απ' όλες τις πόρτες στο Hall of the Fire Lord και μετά επίστρεψε στον Lord of Fire, που βρίσκεται στην αρχή του Hall of the Fire Lord.

Ανταμοιβή: Καμία.

48. Πάρε το Control Cube από το Tomb of Varn στο Dragonsand και επίστρεψέ το στο Oracle κάτω από το High Council στο Free Haven.

Ανταμοιβή: Αποκτάς πρόσβαση στο Control Center.

Το επίπεδο αυτό είναι ιδιαίτερα δύσκολο, κυρίως λόγω του μεγέθους και της πολυπλοκότητάς του. Εκτός αυτών το συγκεκριμένο dungeon είναι από τα πιο όμορφα σχεδιασμένα όλου του παιχνιδιού σε ό,τι αφορά τόσο τις τοποθεσίες όσο και τα τέρατα που υπάρχουν εδώ.

Τα τέρατα δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολα, το κακό είναι ότι επιτίθενται κατά μεγάλες ομάδες. Χρειάζεται η επιστράτευση ιδιαίτερων τακτικών στις μάχες για να τα βγάλεις πέρα.



49. Βρες το Third Eye και πήγαινέ το στον Prince Nicolai στο Castle Ironfist.

Ανταμοιβή: Παίρνεις το Tanir's Bell, το οποίο θα χρησιμοποιήσεις για να ελευθερώσεις τον Archibald.

Το Eye που ζητά ο πρίγκιπας θα το βρεις αν κοιτάξεις στο πηγάδι που βρίσκεται στα βορειοδυτικά του λόφου πάνω στον οποίο βρίσκεται το Castle Ironfist.

50. Μάθε την Ancient Magic από τον Archibald στη Royal Library στο Castle Ironfist.

Ανταμοιβή: Παίρνεις το Ritual of the Void.

Εχοντας ολοκληρώσει την προηγούμενη αποστολή και έχοντας πάρει την Tanir's Bell, επισκέψου τη Βιβλιοθήκη που βρίσκεται στην κορυφή του Castle Ironfist. Η δράση αυτή είναι αναπόφευκτη, αν θες να ολοκληρώσεις το παιχνίδι. Πρόσεξε καλά όμως το εξής: Μετά την αποστολή, η φήμη σου θα πέσει κατακόρυφα και δεν θα μπορέσεις με τίποτα να την επαναφέρεις στο ανώτατο επίπεδο, όπου κανονικά θα πρέπει να βρίσκεσαι τώρα, αν φυσικά δεν έχεις κάνει κάποια τραγικά λάθη. Το τονίζω αυτό γιατί, αν θέλεις να γίνεις MASTER στη LIGHT MAGIC, πρέπει να έχεις SAINTLY reputation (φήμη). Επομένως ό,τι είναι να κάνεις στο θέμα αυτό πρέπει να γίνει προτού επι-



σκεφθείς τον Archibald και σου μάθει την Ancient Magic.

Φυσικά, κάνοντας δωρεές στους ναούς, μπορείς να ανεβάσεις σημαντικά τη φήμη σου, ποτέ όμως δεν θα τη φτάσεις στο ανώτατο επίπεδο.

Ας δούμε τώρα μερικά ειδικά επίπεδα - αποστολές.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ: Control Center για να πάρεις τα περιβόητα όπλα blasters!

Την αποστολή αυτή σου δίνει ο ίδιος ο Oracle στο Free Haven. Πρόκειται για ένα από τα πιο δύσκολα επίπεδα του παιχνιδιού, όπου υπάρχουν τα terminator robots, τα οποία σε μολύνουν με ραδιενέργεια.

Αρκετοί ισχυρίζονται ότι τα όπλα αυτά (τα blaster rifles) είναι ουσιαστικά άχρηστα και ότι δεν χρειάζεται να εμπλακείς στο δύσκολο αυτό επίπεδο. Κατά τη γνώμη μου, κάνουν τεράστιο λάθος και ο λόγος είναι απλός: Γινόμενος Master στο Paradise Valley από τη Rexella (αν θυμάμαι καλά), αποκτάς την ιδιότητα ενός Quake killer σε ένα RPG! Τι εννοώ με αυτό; Τα όπλα αυτά έχουν τη δυνατότητα να ρίχνουν πραγματικές ριπές.

Εκεί που με ένα ισχυρό τόξο θα έριχνες το πολύ 2-3 βολές, με τα blaster rifles φτάνεις να ρίχνεις και 10 βολές κάθε φορά. Οπως γίνεται κατανοητό, έτσι ακόμη και οι δυσκολότεροι εχθροί, οι Τιτάνες και οι Χρυσοί Δράκοι, γίνονται σχετικά εύκολοι αντίπαλοι.



Θα χρειαστείς όμως τεράστια προσπάθεια για να καθαρίσεις το επίπεδο αυτό από όλους τους εχθρούς σου. Πρέπει να χρησιμοποιήσεις ειδικές τεχνικές, να κρύβεσαι πίσω από τοίχους και τέτοια. Είναι ένα επίπεδο-κόλαση.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ: The Hive

Σου την αναθέτει ο Oracle. Απλώς πας στο Sweet Water και στη βορειοδυτική περίπου γωνία του χάρτη θα βρεις ένα παράξενο οικοδόμημα. Αυτό είναι το Hive, όπου θα παιχτεί το τελευταίο μέρος του παιχνιδιού. Φυσικά πρέπει να έρθεις εδώ αφού έχεις ελευθερώσει τον Archibald και έχεις μάθει την τεχνική της αρχαίας μαγείας.

Το τελευταίο αυτό dungeon έχει τρεις πολύ σημαντικές ιδιομορφίες. Μπαίνοντας σε αυτό, τα spells Town Portal και Lloyd's Beacon δεν λειτουργούν. Ετσι, δεν είναι εύκολο να φύγεις από εδώ. Το δεύτερο πρόβλημα έγκειται στο ότι μέσα στο Hive δεν μπορείς να κάνεις πουθενά REST. Τέλος, το τρίτο και πολύ σημαντικό πρόβλημα αφορά στο ότι το dungeon αυτό κάνει reset κάθε επτά ημέρες. Δηλαδή, αν δεν το έχεις τελειώσει μέσα σε επτά ημέρες, τότε οι εχθροί σου, όσους και αν έχεις σκοτώσει, θα ξαναγεννηθούν! Πιστεύω να καταλαβαίνεις ότι κάτι τέτοιο σημαίνει άδοξο τέλος για εσένα...

Το Hive περιέχει δύο εξαιρετικά δύσκολες μάχες. Η πρώτη έρχεται με το καλημέρα. Μόλις δηλαδή μπεις μέσα, κάνε αμέσως SAVE.

Μετά προχώρησε στην άκρη του "γκρεμού" και αμέσως γύρισε πίσω στην πόρτα από την οποία μπήκες. Σκοπός είναι να τραβήξεις τους πολυάριθμους εχθρούς σου λίγους λίγους και να τους σκοτώσεις με την ησυχία σου. Πρόσεξε καλά τα τέρατα που ρίχνουν spells και εξαφανίζουν ΟΛΗ τη μαγεία σου. Ακόμη όμως και αν το να χάσεις την επιθετική μαγεία δεν αποτελεί ιδιαίτερο πρόβλημα, μια και έχεις τα blaster rifles, είναι σοβαρό να χάσεις τη healing ικανότητά σου. Γι' αυτό κάνε συχνά SAVES και όποτε χτυπηθείς από ένα τέτοιο spell, κάνε RESTORE και ξαναπροσπάθησε. Επαναλαμβάνω ότι πρόκειται για μία από τις πιο δύσκολες μάχες του παιχνιδιού. Εχει δε και συνέχεια.

Αφού σκοτώσεις το πρώτο κύμα των εχθρών, πλησίασε προς τον γκρεμό. Προσπάθησε τώρα από ψηλά να χτυπήσεις όσους περισσότερους μπορείς από αυτούς που είναι κάτω. Ολα αυτά γίνονται γιατί η επόμενη κίνησή σου είναι να κατέβεις κάτω, εκεί όπου είναι όλοι αυτοί οι εχθροί. Οσο περισσότερους λοιπόν μπορέσεις να σκοτώσεις προτού κατέβεις κάτω τόσο πιο εύκολα θα είναι για σένα τα πράγματα στη συνέχεια. Εάν δεν μπορείς να εξολοθρεύσεις άλλους από ψηλά, τότε πήδηξε κάτω. Απομακρύνσου όσο μπορείς από τον γκρεμό και μετά γύρνα γρήγορα και άρχισε να πυροβολείς σαν τρελός καθώς θα σε πλησιάζουν. Εννοείται ότι όλα αυτά πρέπει να γίνονται με







TURN BASED MODE μαχών, αλλιώς δεν έχεις καμιά ελπίδα. Αν κατορθώσεις να επιζήσεις της μάχης αυτής χωρίς νεκρούς και το κυριότερο χωρίς να έχεις χάσει τις μαγικές ικανότητές σου από τα spells των αντιπάλων σου, τότε μπορείς να συνεχίσεις κανονικά. Υπάρχουν τέσσερις τρύπες από τις οποίες μπορείς να πέσεις κάτω.

Σε αυτό το σημείο επισημαίνω μία ακόμη δυσκολία του επιπέδου αυτού: Κάθε τόσο μία ισχυρή ηλεκτρική τάση διαπερνά όλο το dungeon και η μόνη ελπίδα για να μην χτυπηθείς είναι να προλάβεις να ανέβεις πάνω στα ειδικά plates που υπάρχουν στο έδαφος.

Ξεκίνησε πηδώντας στην τρύπα που υπάρχει στη νοτιοδυτική γωνία του μέρους στο οποίο βρίσκεσαι. Στο τούνελ αυτό θα βρεις έναν διακόπτη τον οποίο πρέπει να ενεργοποιήσεις. Στη συνέχεια θα βρεις ακόμη έναν που σε τηλεμεταφέρει στην αρχή του Hive, γι' αυτό προτού δοκιμάσεις οτιδήποτε, καλό είναι να κάνεις πρώτα SAVE. Εδώ θα βρεις και ένα βαρέλι που ανανεώνει συνέχεια την υγεία σου. Είναι, όπως καταλαβαίνεις, υπερπολύτιμο και ίσως χρειαστεί να το επισκεφθείς πολλές φορές για να κάνεις healing χωρίς να ξοδεύεις τη μαγεία σου, η οποία θα σου χρειαστεί αργότερα.

Συνέχισε να γυρνάς στο κεντρικό δωμάτιο και να πέφτεις μέσα σε καθεμία από τις τρύπες. Μιλάω φυσικά για τις τρύπες στις τέσσερις γωνίες και όχι για αυτήν στο κέντρο



του δωματίου. Σε ένα από αυτά τα περιφερειακά τούνελ θα βρεις ένα σεντούκι, μέσα στο οποίο θα ανακαλύψεις το Hive Sanctum key, το οποίο είναι απαραίτητο για να τελειώσεις την αποστολή σου. Πρέπει να το πάρεις οπωσδήποτε.

Αφού εξερευνήσεις και τα τέσσερα περιφερειακά τούνελ και δεν έχεις ουσιαστικές απώλειες, πήγαινε στο βαρέλι και κάνε healing σε όλους τους χαρακτήρες σου. Τώρα πια είσαι έτοιμος να περάσεις στο επόμενο στάδιο του dungeon αυτού. Πήγαινε και στάσου πάνω στη σχάρα που υπάρχει στη μέση του κεντρικού δωματίου. Αυτή θα ανοίξει και θα πέσεις κάτω. Προχώρησε και θα βρεις μία πόρτα. Ξεκλείδωσέ τη με το Hive Sanctum key και αμέσως μετά θα βρεις έναν διακόπτη. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και μετά πάτησε το διακόπτη. Το πάτωμα θα ανοίξει και θα βρεθείς σε ένα δωμάτιο που έχει στη μέση τον reactor. Κατάστρεψε τον reactor. Αυτό γίνεται μόνο με anceint weapons και τέτοια είναι φυσικά τα blaster rifles.

ΤΩΡΑ ΠΡΟΣΕΞΕ ΚΑΛΑ: Μόλις καταστρέψεις τον reactor, θα τηλεμεταφερθείς σε ένα άλλο μέρος του δωματίου, όπου θα ζήσεις τον τελικό εφιάλτη. Το δωμάτιο θα γεμίσει εχθρούς που θα σου επιτίθενται από όλες τις μεριές. Εγώ βρήκα δύο τρόπους να κερδίζω αυτή τη μάχη. Μένοντας ακίνητος θα σκοτωθείς σε ελάχιστο χρόνο.

Η πρώτη διέξοδος είναι να χωθείς στο τούνελ, από όπου μπήκες στο δωμάτιο του reactor, και να γυρίσεις να αντιμετωπίσεις τους εχθρούς καθώς επιτίθενται. Τι κερδίζεις με αυτό τον τρόπο; Το ότι δεν επιτίθενται από παντού, παρά μόνο από μπροστά. Ετσι έχεις ελπίδες να κερδίσεις την πολύ δύσκολη αυτή μάχη. Από τις 14 φορές που έχω παίξει με τη μέθοδο αυτή, έχω κερδίσει -έστω δύσκολα- τις 13. Η εμπειρία πάντως να είναι πάνω σου περί τα 20-30 τέρατα και να κουνάνε χέρια και πόδια, να σε βαράνε κ.λπ. είναι από τις πιο τρομακτικές που έχω ζήσει σε ανάλογο παιχνίδι.

Η δεύτερη δυνατότητα που έχεις είναι να τρέξεις δίπλα από τη βασίλισσα, την οποία πρέπει να σκοτώσεις ούτως ή άλλως, και να χωθείς στη στοά που οδηγεί στην έξοδο από το επίπεδο αυτό. Η έξοδος δεν λειτουργεί όσο ζει η βασίλισσα του Hive. Από εδώ μπορείς να τη σκοτώσεις πολύ εύκολα. Το πλεονέκτημα αυτής της κίνησης είναι ότι, επειδή στρίβεις, οι εχθροί δεν σε αντιλαμβάνονται αμέσως και επιτίθενται σε πολύ μικρές ομάδες. Ετσι, τους σκοτώνεις όλους σαν σε αστείο. Βρήκα αυτή τη δυνατότητα αφού είχα παίξει τη μάχη καμιά δεκαριά φορές. Οσο όμως και αν βολεύει, γιατί κάνει την τελική μάχη παιχνιδάκι, θεωρώ ότι πρόκειται μάλλον για ένα bug του παιχνιδιού.

Σκοτώνοντας τη βασίλισσα και βγαίνοντας από την έξοδο, θα δεις ένα πολύ εντυπωσιακό φινάλε, αντάξιο ηρώων, όπως είναι η ομάδα σου, αφού κατάφερε να επιζήσει ίσως στο πιο δύσκολο RPG όλων των εποχών.

PLAYSTATION

Το θαυματουργό κουτί της Sony

Υπολογιστής ή παιχνιδομηχανή; Προφανώς οι περισσότεροι από εσάς, ως φανατικοί αναγνώστες του "PC Master", έχετε ήδη δώσει τη δική σας απάντηση σε αυτό το δίλημμα. Κάποιοι άλλοι όμως, που έχουν ακολουθήσει διαφορετικό δρόμο, κατά πάσα πιθανότητα θα είναι οι ευτυχείς κάτοχοι ενός PlayStation.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

Τι εστί PlayStation (ή PSX); Πρόκειται για μία 32-bit κονσόλα που παρουσίασε η Sony το 1995, προσφέροντάς μας ό,τι καλύτερο υπήρχε εκείνη την εποχή στο χώρο των παιχνιδιών. Με εκπληκτικές δυνατότητες στα τρισδιάστατα γραφικά, πανίσχυρο RISC επεξεργαστή και κρυστάλλινο ήχο που ερχόταν απευθείας από το CD, το PSX έσπασε κάθε ρεκόρ επιτυχίας και καθιέρωσε τη Sony ως πρωτοπόρο σε έναν χώρο στον οποίο κυριαρχούσαν η Nintendo και η Sega. Σήμερα, τρία χρόνια μετά την πρώτη του εμφάνιση, το PlayStation δεν δείχνει τόσο γοητευτικό όσο παλαιότερα. Παρ' όλα αυτά, οι προγραμματιστές που ασχολούνται με το μηχάνημα έχουν μάθει καλύτερα τις δυνατότητές του και έτσι τα τωρινά παιχνίδια του είναι καλύτερα από τους προγόνους τους, παρ' ότι το hardware παραμένει το ίδιο. Αντίθετα στα PCs η πρόοδος των παιχνιδιών είναι άμεσα συνυφασμένη με την εξέλιξη του hardware.



Στο χώρο της εξομοίωσης της κονσόλας της Sony τα πράγματα μέχρι πριν από λίγο καιρό βρίσκονταν σε βρεφικό στάδιο. Η πολυπλοκότητα του μηχανήματος, η πληθώρα των εξειδικευμένων chips που χρησιμοποιεί, καθώς και η μεγάλη υπολογιστική δύναμή του δεν είχαν αφήσει πολλά περιθώρια ελπίδας σε όσους ήθελαν να παίξουν επιτέλους το Gran Turismo, το Resident Evil 2 ή το Tekken 3 στο PC τους. Οσο περνά ο καιρός όμως και οι συμβατοί γίνονται ολοένα ισχυρότεροι, οι συνθήκες ωριμάζουν για την εμφάνιση αξιόπιστων εξομοιωτών.

Αυτή τη στιγμή τα δύο κορυφαία προγράμματα στο χώρο είναι το Psyke και το PSEmu Pro. Το Psyke μέχρι πρότινος ήταν πιο εξελιγμένο, αλλά δυστυχώς έχει σταματήσει να αναπτύσσεται. Η τελευταία έκδοσή του είναι η v0.15. Το PSEmu Pro, αντίθετα, ζει και βασιλεύει και αναπτύσσεται με γρήγορους ρυθμούς. Η τελευταία ολοκληρωμένη έκδοσή του είναι η 1.0.10, ενώ η πιο πρόσφατη beta έκδοση είναι η 1.0.19. Στα χαρακτηριστικά του καταλέγονται η πολύ καλή υποστήριξη του CD-ROM, ο ενσωματωμένος μηχανισμός αναζήτησης cheats, η εξομοίωση ήχου καθώς και η ανοικτή αρχιτεκτονική του, που επιτρέπει τη δημιουργία πολλών πρόσθετων προγραμμάτων (plug-ins), όπως drivers για κάρτες γραφικών και χειριστήρια κ.λπ.

ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΣ BLEEM

Πριν από λίγο καιρό ανακοινώθηκε η δημιουργία του Bleem, ενός εξομοιωτή που υποσχόταν εξαιρετική απόδοση, πιστότητα και ταχύτητα. Το Bleem, σύμφωνα με τις πρώτες πληροφορίες, θα είχε σχεδόν πλήρη συμβατότητα με το PlayStation και θα απαιτούσε έναν ταπεινό P-166MMX! Πολλοί υποστήριξαν ότι επρόκειτο για μία φάρσα και η άποψή τους ενισχύθηκε από το ότι η ημερομηνία της επικείμενης κυκλοφορίας (στα τέλη του Οκτώβρη) πέρασε χωρίς την εμφάνιση του προϊόντος. Σύμφωνα με τις ανακοινώσεις από τους δημιουργούς, το Bleem βρίσκεται αυτή τη στιγμή στο στάδιο του beta testing (προσωπικά είχα κάνει αίτηση για συμμετοχή στη διαδικασία αλλά δεν έλαβα ουδεμία απάντηση). Οταν εν τέλει κυκλοφορήσει, θα διατίθεται ως εμπορικό πρόγραμμα και όχι ως freeware. Πάντως μέχρι στιγμής η μόνη απόδειξη που έχουμε για την ύπαρξή του είναι κάποιες εικόνες που έχουν διαρρεύσει από (φερόμενους ως) beta



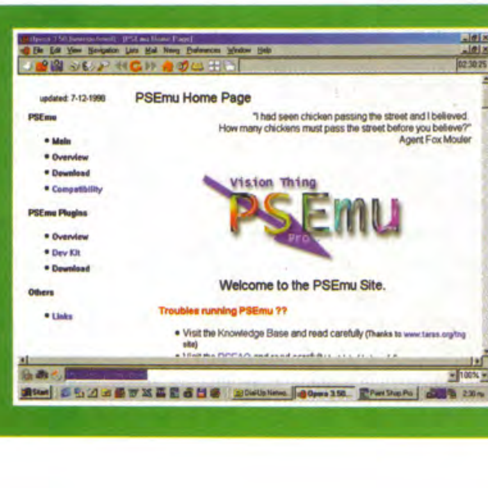


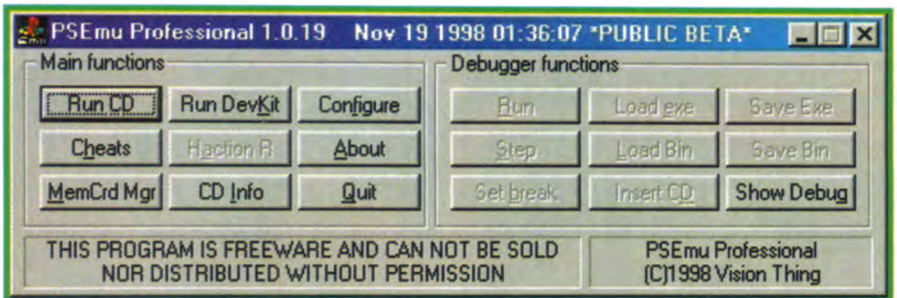
Το Tekken 3, το κορυφαίο ίσως beat'em up σε οποιοδήποτε home σύστημα, αποδίδει πολύ καλά στο PSEmu.

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

www.psemu.com

Η σελίδα αυτού του μήνα δεν θα μπορούσε να είναι άλλη από την επίσημη του PSEmu. Σε αυτήν θα βρείτε όλα τα τελευταία νέα για τον εξομοιωτή, πρόσθετα υποπρογράμματα (plug-ins) καθώς και απαντήσεις σε πολλές απορίες σχετικά με τη χρήση και τη λειτουργία του.





Το βασικό παράθυρο του PSEmu Pro.

testers. Παρ' ότι όμως τίποτα δεν είναι μέχρι στιγμής χειροπιαστό, η αναγγελία του και μόνο έχει ταράξει τα νερά, προκαλώντας ατέρμονες συζητήσεις. Μία από τις βασικές παρενέργειές της είναι η συνεργασία των δημιουργών του PSEmu και του Psyke σε μια ομάδα με την ονομασία TAB. Κανείς δεν ξέρει τι ακριβώς σημαίνει αυτό (οι ίδιοι οι υποστηρίζουν ότι δεν σημαίνει τίποτα), αλλά μια ιδέα είναι ότι πρόκειται για τα αρχικά των λέξεων: Team Against Bleem! Για εμάς τους χρήστες αυτά τα νέα σημαίνουν ότι σύντομα θα δούμε ακόμα καλύτερους εξομοιωτές.


Σε αυτήν την οθόνη θα επιλέξετε τους κατάλληλους drivers για το σύστημά σας.

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο CD του "PC Master", στον κατάλογο Emulators, θα βρείτε τις τελευταίες εκδόσεις των PSEmu και Retrocade. Για περαιτέρω πληροφορίες ανατρέξτε στο αρχείο main.html.

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟ PSEMU

Μέχρι όμως να συμβούν αυτά, η βασική μας επιλογή για να φέρουμε ένα PlayStation στο PC είναι το PSEmu Pro. Επειδή η εγκατάσταση και η λειτουργία του δεν είναι εντελώς απλές και λόγω πληθώρας ύλης για αυτό το μήνα, σας παραπέμπω στο CD του "PC Master" (κατάλογος Emulators\Info), στο οποίο έχω καταγράψει διάφορα στοιχεία που πρέπει να ξέρετε για τον εξομοιωτή. Για να δείτε όλες τις πληροφορίες, φορτώστε το αρχείο main.html στον browser σας. PC

ΚΑΥΤΟ ΝΕΟ

Η IDSA είναι μια οργάνωση που έχει ως κύριο στόχο την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων στο χώρο των υπολογιστών. Τον τελευταίο καιρό έχει βάλει στο στόχαστρό της το χώρο της εξομοίωσης και τα sites που προσφέρουν αντίγραφα από ROM παιχνιδιών. Η δράση της είχε ως αποτέλεσμα την παύση της λειτουργίας του πολύ γνωστού site Dave's Classics, το οποίο επαναλειτούργησε χωρίς να προσφέρει πλέον ROMs. Η οργάνωση έχει το νομικό έρεισμα της κάλυψης των ROMs από το copyright των κατασκευαστριών εταιριών, το οποίο παραγράφεται μετά 75 χρόνια και έτσι αφορά ακόμα και σε παιχνίδια 10-15 ετών που θεωρούνται "παλιά".

Πρόκειται για μία αναμενόμενη κίνηση, κυρίως λόγω του ότι πλέον είναι δυνατή η εξομοίωση συστημάτων που κυκλοφορούν στην αγορά (π.χ. PlayStation) και σύγχρονων coin-op, που ακόμη βρίσκονται στις διάφορες αίθουσες διασκέδασης (π.χ. Street Hoops). Πράγματι, ο χώρος των emulators έχει ξεφύγει από τη "ρετρό" διάθεση που κυριαρχούσε πριν από ένα-δύο χρόνια και έχει γίνει πλέον ένας εύκολος τρόπος απόκτησης δεκάδων παιχνιδιών. Από την άλλη, όπως ήταν αναμενόμενο, έχει αναπτυχθεί ένας μαχητικός αντίλογος στη δράση της IDSA, που βασίζεται κυρίως στο σκεπτικό ότι ουδείς έχει άμεσο χρηματικό κέρδος από την ελεύθερη διακίνηση εξομοιωτών και ROMs.

Περισσότερα για το καυτό αυτό θέμα μπορείτε να διαβάσετε στην επίσημη σελίδα της IDSA (www.idsa.com) και στα fora του Dave's Classics (www.davesclassics.com).

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

★ Κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του Retrocade (v1.1) για DOS. Στα βασικά νέα χαρακτηριστικά καταλέγονται η υποστήριξη για έξι ακόμα παιχνίδια (φτάνοντας τα 106), καθώς και μία ενότητα που αναφέρεται στην ιστορία κάθε παιχνιδιού, αφιερωμένη εξαιρετικά σε όλους τους νοσταλγούς του παρελθόντος. Πέραν αυτών, υπάρχουν διάφορες βελτιώσεις (όπως η διόρθωση του προβλήματος που αντιμετώπιζε το Riva 128 chipset με το παιχνίδι) και ενδιαφέρουσες προσθήκες.

★ Η εξέλιξη του MAME συνεχίζεται αδιάκοπα. Ετσι, μετά την υποστήριξη ήχου για τα παιχνίδια του Neo-Geo, το επόμενο βήμα είναι η προσθήκη drivers για περισσότερα και πιο σύγχρονα παιχνίδια, όπως το Smash TV, το NBA Jam και το Mortal Kombat. Ολα αυτά συμβαίνουν στην 8η beta έκδοση του MAME v0.34.

★ Εκτός από το όλο θέμα που δημιουργήθηκε με τη δράση της IDSA, για το οποίο θα διαβάσετε σε άλλο σημείο στο άρθρο, μια ακόμα κίνηση ήρθε να εκθέσει σε κίνδυνο το χώρο των εξομοιωτών. Η Capcom της Ιαπωνίας, σύμφωνα με πληροφορίες, έχει απειλήσει με νόμιμη δράση πολλά sites που διαθέτουν προς κατέβασμα ROMs παιχνιδιών της. Σας θυμίζω ότι ο πολύ γνωστός εξομοιωτής Callus είναι αφιερωμένος στα παιχνίδια της Capcom (όπως το Final Fight και το Knights of the Round), ενώ τα παιχνίδια της εταιρίας αποτελούν σημαντικό κομμάτι και του MAME, με τίτλους όπως το Ghosts'n'Goblins, το 1942 και το Gunsmoke.

GAMES FAIR 1998
ΤΙ ΕΓΙΝΕ, ΤΙ ΠΑΙΧΤΗΚΕ ΚΑΙ ΤΙ ΧΑΣΑΤΕ ΟΣΟΙ ΔΕΝ ΗΡΘΑΤΕ!



6o Games Fair, Ξενοδοχείο "President", και ο πανικός αρχίζει από νωρίς το πρωί, προτού ανοίξουν επίσημα οι πόρτες. Φανατικοί gamers με μια τράπουλα Magic στο χέρι, με τα βασικά βιβλία του αγαπημένου τους παιχνιδιού υπό μάλης, με πολύχρωμες μινιατούρες, με πολύ πάθος και φυσικά φαντασία πιάνουν τις στρατηγικές θέσεις: είτε τα τραπέζια στις γωνίες μακριά από τον -αναμενόμενο- πανικό είτε τα κεντρικά που προσφέρουν θέα προς τον κόσμο που μπαινοβγαίνει. Για ακόμη μία φορά επιβεβαιώνεται η άποψή μας ότι αυτή η διοργάνωση είναι ο καλύτερος τρόπος να γνωριστούν μεταξύ τους τα παιδιά -και όχι μόνο- που αγαπούν αυτό το χόμπι.

της Σοφίας Elven & του Γιάννη Κωστάκη (colwyn@compulink.gr)



Η Σοφία Elven γράφει για όσα "πέρασε": "Πρώτη χρονιά στην οργανωτική επιτροπή, και ομολογώ ότι το διασκέδασα πολύ. Βέβαια, λίγο το άγχος για το αν θα πάει καλά το σενάριο του τουρνουά, λίγο ο σαματάς ο 'απείρως παρατεινόμενος' που μονίμως με περιτριγύριζε, κατά το βραδάκι του Σαββάτου τα νεύρα μου είχαν γίνει κάπως ευαίσθητα. Ευτυχώς, η προϋπηρεσία μου ως Game Master μου έδωσε αυξημένη αντοχή και είχα bonus στο saving throw. (Εδώ πρέπει να ζητήσω την ανοχή όλων αυτών που δεν ασχολούνται με τα RPGs και τυχαίνει να διαβάζουν το άρθρο, για την ακατανόητη ορολογία που χρησιμοποιώ.)

Στο φετινό Games Fair ενδιαφέρον παρουσίασε όχι μόνο το τουρνουά του AD&D αλλά και η πρώτη προσπάθεια να παιχτεί Live Action Role Playing, η οποία στέφθηκε με επιτυχία. Δυστυχώς, τον "Τιτανικό" (μη βιαστείτε να σχολιάσετε - ξέρω ότι ο πειρασμός είναι μεγάλος!) δεν μπορώ να τον περιγράψω εγώ (πέρασα όλη την Κυριακή βυθισμένη στο σκοτεινό, παθιασμένο, βίαιο κόσμο του Vampire: The Masquerade - αυτό μεταφράζεται ως εξής: τελούσα χρέη storyteller). Για το τουρνουά, όμως, έχω να πω πολλά και διάφορα. Βέβαια, το ότι η περιπέτεια ήταν του Μιχάλη Λίτσιου και δική μου με εμποδίζει από το να εξυμνήσω υπερβολικά τις αρετές της (οι κακές γλώσσες θα μας κατηγορήσουν για έλλειψη μετριοφροσύνης, χε, χε). Επειτα, όμως, από πάρα πολλά άτυχα (και τελικά σφαγμένα) orcs και ατέλειωτα επίπεδα από μπουντρούμια με θανατηφόρες παγίδες, πιστέψαμε ότι είχε έρθει η ώρα να δημιουργήσουμε και να παίξουμε μια περιπέτεια που να έχει να κάνει με role playing και όχι 'roll dicing'. (Συγγνώμη σε όλους τους αμετανόητους hack'n'slashers - 'better luck next year', εκτός αν φτιάξουμε πάλι εμείς την περιπέτεια, οπότε βιαστείτε να στείλετε τα γράμματα με τα παράπονά σας.)

Πρώτα απ' όλα πρέπει να δώσω συγχαρητήρια στις ομάδες που κατάφεραν να επιβιώσουν και στους παίκτες που βγήκαν πρώτοι στη βαθμολογική κατάταξη, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπήρχαν καταπληκτικοί παίκτες ανάμεσα στις υπόλοιπες ομάδες. Επίσης θέλω να ευχαριστήσω όλους τους DMs που με πολλή ζέση και κόπο έδωσαν ζωή στην περιπέτεια - χωρίς εσάς, παιδιά, δεν θα γινόταν τίποτα. Τέλος πάντων, επειδή έχω αρχίσει να ξεφεύγω πάλι, καλό είναι να περιοριστώ στην περιγραφή φάσεων που συνέβησαν κατά τη διάρκεια του τουρνουά.

Για τους τελείως εκτός θέματος, πρέπει να αναφέρω ότι το σενάριο ξεκινούσε με την ομάδα των ηρώων αποπροσανατολισμένη και σχεδόν υποχείριο του μεγάλου Κακού, η δε όλη ιστορία ήταν να ανακαλύψουν τα σκοτεινά σχέδιά του και να μάθουν τι πρέπει να κάνουν ώστε να το σταματήσουν (να γλιτώσουν τον κόσμο κ.λπ. κ.λπ., όπως είναι το χρέος κάθε ήρωα, εξάλλου). Ε, λοιπόν, ανάμεσα στους 'ήρωες' υπήρχαν κάποιοι που αντί να ξεκινήσουν για την αποστολή, προτίμησαν να λεηλατήσουν το παλάτι του βασιλιά. Αλλοι πάλι βασάνιζαν δύστυχους lizardmen για να ομολογήσουν κι εγώ δεν ξέρω τι (οι σαυράνθρωποι, βλέπετε, ήταν αρκετά άτυχοι, ώστε να γίνουν τυχαίο encounter σε περιπέτεια), ενώ υπήρχαν και λαμπροί διπλωμάτες που κατάφεραν να διαπραγματευτούν με τους ληστές που συνάντησαν αντί να τους επιτεθούν. Πρέπει να σημειωθεί η απελπισμένη κίνηση του τελευταίου ζωντανού χαρακτήρα μιας ομάδας,

ο οποίος κατάπιε το μαγικό πετράδι και πήδηξε στη θάλασσα, φωνάζοντας: 'Δεν θα το πάρεις ποτέ, παλιο#&$!'. Μπορεί να μην ήταν αποτελεσματικό, ήταν όμως πάρα πολύ εντυπωσιακό. Εύγε, παιδιά, για κάθε καλή ιδέα και καταπληκτική ατάκα που ειπώθηκε ανεβάζοντας το κέφι και τη μαγεία του role-playing στα ύψη!"

ΤΙΤΑΝΙΚΟΣ

Ενα από τα πολύ σημαντικά γεγονότα του 6ου Games Fair ήταν αυτό του Live Action RPG. Μέχρι τώρα οι περισσότεροι γνωρίζατε (άλλοι πολύ, άλλοι λιγότερο) ορισμένα στοιχεία για τα επιτραπέζια RPGs. Μαζευόταν η παρέα και ένας αναλάμβανε το ρόλο του αφηγητή/διαιτητή μιας ιστορίας, ενώ οι υπόλοιποι ήταν οι πρωταγωνιστές που με τις πράξεις τους επηρέαζαν την εξέλιξη του σεναρίου. Ανάλογα με την εποχή που είχε επιλέξει η παρέα άλλαζαν η ιστορία και οι πρωταγωνιστές. Αλλοτε οι συμμετέχοντες μπορούσαν να υποδυθούν ηρωικούς paladins και άλλοτε hackers σε ένα όχι και τόσο μακρινό μέλλον.

Στο φετινό Games Fair ξεπεράστηκαν τα συμβατικά όρια του τραπεζιού και για πρώτη φορά στην Ελλάδα όλα αυτά που γνωρίζατε παίχτηκαν ζωντανά. Ο θεσμός του ζωντανού RPG είναι το ίδιο παλιός με τα παιχνίδια ρόλων, με πολύ μεγάλη επιτυχία σε χώρες του εξωτερικού. Από τη στιγμή που ένας παίκτης μπορεί να υποδυθεί τον ήρωα της φαντασίας του και να εξιστορήσει τα κατορθώματά του, γιατί να μην μπορεί να το κάνει και ζωντανά σε ένα ειδικά διαμορφωμένο χώρο, φορώντας τα ρούχα που θα φορούσε εκείνος; Μία παράσταση θεάτρου, με άλλα λόγια, μόνο που οι διάλογοι διαμορφώνονταν εκείνη την ώρα.

Για το ντεμπούτο του Live RPG στην Ελλάδα επιλέχθηκε να παιχτεί ζωντανά η ιστορία του Τιτανικού. Ο Γιάννης Κωστάκης, για να προλάβει μερικούς "έξυπνους" γράφει χαρακτηριστικά: "Ουδεμία σχέση είχε το όλο θέμα με την ομώνυμη ταινία και κανείς δεν έπαιξε τον DiCaprio. (Πιστέψτε με, άκουσα ουκ ολίγες φορές τέτοιου είδους σχόλια.) Εμπνευστές του σεναρίου ήταν οι Κωνσταντουλάκης Αντώνης και Κύρκος Μιλτιάδης. Η αίθουσα του ξενοδοχείου "President" είχε διαμορφωθεί ειδικά ώστε να θυμίζει τους χώρους του καραβιού. Ολοι οι συντελεστές είχαν έρθει ντυμένοι με ρούχα εποχής, ενώ πολλοί από τους παίκτες είχαν φροντίσει την ενδυμασία τους, ώστε να δείχνουν σαν επιβάτες της πρώτης θέσης. Το ρόλο του Game Master είχαν αναλάβει συνολικά έντεκα άτομα, από τα οποία άλλα ήταν υπό τη μορφή NPCs και άλλα απλώς καθόριζαν τα διαδικαστικά για την εξέλιξη της ιστορίας. Οπως σε όλα τα RPGs, το τέλος δεν είναι προγραμματισμένο, αλλά διαμορφώνεται σύμφωνα με τις πράξεις των παικτών. Ετσι, οι φίλοι μας μπορούσαν να προλάβουν το παγόβουνο και να σώσουν τους εαυτούς τους αλλά και το καράβι, κάτι το οποίο δυστυχώς δεν έγινε.

Κάθε παίκτης εφοδιάστηκε με ένα σενάριο που περιέγραφε αφ' ενός το χαρακτήρα, τα στατιστικά και τις ιδιότητές του και αφ' ετέρου τους λόγους για τους οποίους βρισκόταν στον 'Τιτανικό'. Από εκεί και ύστερα ήταν ελεύθερος να πράξει τα δέοντα, προκειμένου να φέρει σε πέρας αυτά που το σενάριο τον ήθελε να πράττει. Φανταστείτε, λοιπόν, ότι σε πραγματικό χρόνο οι παίκτες (στο σύνολό τους 25) συνομιλούσαν με τον καπετάνιο, έπαιζαν στο καζίνο ή προσπαθούσαν να κλέψουν αμύθητα πλούτη από κάποιο άτυχο συνεπιβάτη τους. Με άλλα λόγια, εξελίσσονταν παράλληλα 25 διαφορετικά σενάρια σε όλους τους χώρους του καραβιού.

Πολλές ήταν οι φάσεις που διαδραματίστηκαν, με highlights της βραδιάς τη δολοφονία του Γερμανού κατασκόπου στο μηχανοστάσιο και τη λειτουργία του παπά στο κατάστρωμα. Υπήρχαν ομολογουμένως και πιπεράτες φάσεις, όπως σκηνές ζηλοτυπίας, που οδήγησαν το δράστη στο μπαλαούρο, καθώς και μία άκαρπη προσπάθεια του γιατρού να πείσει τον πλοιοκτήτη να κόψουν ταχύτητα.

Η όλη εμπειρία ήταν μοναδική και τόσο οι παίκτες όσο και οι Game Masters το διασκεδάσαμε αφάνταστα. Αξίζει επαίνου το γεγονός ότι όλοι δώσαμε τον καλύτερο εαυτό μας σε αυτή την προσπάθεια, ξεπερνώντας τις ανασφάλειες και τις αναστολές μας σχετικά με το τι θα έλεγαν οι θαμώνες του ξενοδοχείου. Μία κοπέλα μάλιστα, η οποία υποδυόταν τη Γαλλίδα γκουβερνάντα, είχε μπει τόσο στο πετσί του ρόλου της που μιλούσε με το κατάλληλο accent. Δυστυχώς, όμως, το πλοίο βούλιαξε. Πολλοί ήταν εκείνοι που πνίγηκαν, ενώ ο πλοιοκτήτης ήταν από τους πρώτους που σώθηκαν. Για όσους θέλουν να ζήσουν μία παρόμοια εμπειρία, δώσαμε ραντεβού τις Απόκριες, οπότε σκοπεύουμε να δραματοποιήσουμε ένα μεσαιωνικό Live Action RPG με το ανάλογο ενδυματολογικό ύφος."

Τέλος, πρέπει να αναφερθούμε στη μικρή αλλά περιεκτική έκθεση σχεδίων με θέματα από τον κόσμο του φανταστικού, η οποία αποτέλεσε μία πρώτη επαφή του κοινού με τους μελλοντικούς δημιουργούς της εικονογραφίας του χώρου. Θα τα ξαναπούμε στο επόμενο Games Fair...

ΤΟ ΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΤΙΤΑΝΙΚΟΥ



Το πλήρωμα του Τιτανικού αποτελούσαν οι:
Κουμουνδούρος Νικόλας: Οπλονόμος
Ζαβαλιάδου Μαρία: Καμαριέρα
Κωστάκης Γιάννης: Πλοιοκτήτης J. Bruce Ismay
Λιβέριος Θησέας: Καπετάνιος E.J. Smith
Ελευθερίου Γιώργος: Κρουπιέρης
Κόλλιας Χρήστος: Τηλεγραφητής Πλοίου
Βαλάσης Κωστής: Ναύτης/Invisible GM
Κωνσταντουλάκης Αντώνης: Καμαρότος/Invisible GM
Κύρκος Μιλτιάδης: Invisible GM
Καλτικόπουλος Σπύρος: Invisible GM
Σταματίου Ανδρέας: Invisible GM



ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ 1998
ΕΝΑΣ ΠΛΟΥΣΙΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ & ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

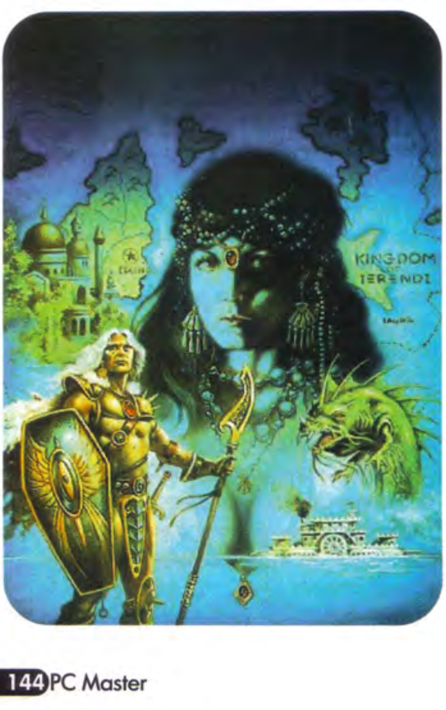


Για τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας ο χρόνος που πέρασε ήταν πλούσιος. Αν και δεν σημαδεύτηκε από νέες κυκλοφορίες, τα πιο σημαντικά παιχνίδια σταθεροποίησαν τη θέση τους και έκαναν νέα επίθεση.

Του Μίλτου Κύρκου



Το 1998 ήταν η χρονιά της αναγέννησης του Advanced Dungeons & Dragons, του πιο παλιού και διαδεδομένου παιχνιδιού ρόλων. Μετά την εξαγορά της TSR από τους Wizards of the Coast, πολλοί προέβλεψαν τη συνέχεια της κρίσης και τη διάλυση του κορμού των παικτών του AD&D. Ομως



η πραγματικότητα ήταν άλλη. Το παιχνίδι άντεξε τη μετάβαση, έκοψε κάποια "κλαδιά" που το βάραιναν και, ανακτώντας σημαντικό έδαφος, απέδειξε ότι δεν βρισκόταν τυχαία στην πρώτη θέση τόσα χρόνια. Νέα, πιο ώριμα προϊόντα, η επανέκδοση του κόσμου του Greyhawk, η συνεργασία με γνωστά ονόματα έστειλαν ξανά το AD&D στην κορυφή. Το νέο computer game Baldur's Gate έχει κάνει ρεκόρ σε προ-παραγγελίες και στηρίζεται πάνω σε όσα έκαναν το AD&D πανίσχυρο: ενδιαφέρουσα πλοκή και ικανοί χαρακτήρες σε έναν εντυπωσιακό κόσμο.

Για το 1999 ετοιμάζεται ένα νέο βασικό σετ για όσους θέλουν να αρχίσουν να ασχολούνται με παιχνίδια ρόλων αλλά φοβούνται τον όγκο των κανόνων και των οδηγιών. Χάρη σε αυτό η εισαγωγή στο role playing θα μπορεί να επιτευχθεί μέσα σε λίγα λεπτά, οι δε παίκτες θα οδηγούνται στην ουσία του role playing χωρίς τους ενδιάμεσους, βαρετούς σταθμούς της κατασκευής χαρακτήρων και την ανάλυσης όλων των ικανοτήτων τους. Με αυτό τον τρόπο, πολλοί από όσους έχουν πάρει μια γεύση από role playing μέσω των computer games (όσο επιφανειακή και ελλιπής κι αν ήταν αυτή) θα έχουν τη δυνατότητα να δοκιμάσουν εύκολα "the real thing". Θα υπάρξουν φυσικά και οι καθιερωμένες εκδόσεις, σενάρια, συμπληρώματα και νουβέλες, αλλά το πιο ενδιαφέρον θα είναι οι συνομιλίες με τους κατασκευαστές του Diablo... Τι νέο έχουν να παρουσιάσουν άραγε;

Το Alternity, το science fiction παιχνίδι ρόλων, σιγά σιγά κερδίζει έδαφος και αυτή τη στιγμή αποτελεί το δεύτερο σε πωλήσεις προϊόν της TSR. Επιπλέον, αυτό ενισχύεται με σενάρια και βιβλία όσον αφορά στα δύο campaign settings του.

Μετατοπιζόμενοι από τα παιχνίδια ρόλων (όπου από τις υπόλοιπες εταιρίες μόνο η White Wolf δείχνει να στέκεται ακόμα στα πόδια της, κρατώντας το -μικρό- μερίδιό της μετά την κρίση σε ICE, West End, FASA - δύσκολοι καιροί για εταιρίες!) στα παιχνίδια με κάρτες, η κυριαρχία του Magic συνεχίστηκε. Στην ελληνική αγορά κυκλοφόρησαν για πρώτη φορά κανόνες στα ελληνικά (από την Κάισσα) με το Portal New Age, που πήγε πάρα πολύ καλά χάρη και στο "PC Master", που το βοήθησε στα πρώτα του βήματα. Οι οιωνοί είναι θετικότεροι για το 1999, οπότε θα εκδοθεί η νέα γενιά του Magic: The Gathering με το όνομα Classic: η έκτη έκδοση, με τους κανόνες πάλι στα ελληνικά. Ετσι, για πρώτη φορά θα μπορούν και όσοι παίκτες δεν γνωρίζουν αγγλικά να έχουν τους πλήρεις κανόνες στη διάθεσή τους. Το παιχνίδι βέβαια στηρίζεται στις κάρτες και σε ό,τι γράφεται σε αυτές, αλλά το κείμενό τους είναι τόσο απλό, ώστε με στοιχειώδη γνώση της αγγλικής λύνεται κάθε πρόβλημα. Εντούτοις δεν μπορούμε να υποστηρίξουμε το ίδιο για τους κανόνες, όπου η ακρίβεια στην ερμηνεία είναι απαραίτητη.

Η διάδοση του Magic δεν είναι τυχαία. Σπά-



για ένα παιχνίδι μπορεί να πάρει τόσες μορφές: απλό και γρήγορο, με μικρές απαιτήσεις, στο σχολείο ή το διάλειμμα, σε παρτίδες για επαγγελματίες, σε τουρνουά με βραβεία εκατομμυρίων. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μπορεί να αναπτυχθεί άριστα ακόμα και με 60 κάρτες, αλλά παράλληλα η συνολική συλλογή του ξεπερνά τις 5.000. Αφορά σε έναν μηχανισμό έξυπνο, απλό αλλά συνάμα πολύπλοκο, για όποιον αποζητά τον ανταγωνισμό και τη νίκη. Συνιστά σίγουρα το σημαντικότερο παιχνίδι των τελευταίων ετών, το μοναδικό card game που άντεξε στο τεστ του χρόνου.

Το Legends of the Five Rings αναδείχτηκε στο δεύτερο πιο ισχυρό παιχνίδι της χρονιάς και πολλές φορές προτιμάται από παίκτες του Magic που θέλουν κάτι πιο ρεαλιστικό και βίαιο. Γιατί το L5R είναι παιχνίδι μάχης και σύγκρουσης. Clans σε μια φανταστική Ιαπωνία συγκρούονται για την επικράτηση σε ένα σκηνικό τιμής και αίματος.

Το 1998 ήταν επίσης η χρονιά της εκρηκτικής ανάπτυξης της Target Games και των παιχνιδιών με φιγούρες που υποστηρίζει: της Chronopia και του Warzone. Μέχρι τώρα η μόνη επιλογή για όποιον επιθυμούσε να αναπαραστήσει μάχες χρησιμοποιώντας μεταλλικές φιγούρες ήταν οι κανόνες και οι στρατοί της Games Workshop. Η GW είναι η παλαιότερη εταιρία στο χώρο αυτό και έχει μια παραγωγή από εντυπωσιακά βιβλία και άρτιες μινιατούρες. Το Warhammer, παιχνίδι στρατηγικής στο χώρο της ηρωικής φαντασίας, από χρόνια αποτελεί τη "ναυαρχίδα" της GW. Σε αυτές τις συνθήκες κυριαρχίας η Target λάνσαρε την Chronopia, ένα παιχνίδι dark fantasy, με σκληρές φυλές που ζουν σε έναν σκοτεινό και αιματοβαμμένο κόσμο. Τέρμα οι χοντροί, γελαστοί νάνοι και τα αστεία goblins. Κάθε φιγούρα απεικονίζει τη βία του κόσμου όπου ζει. Το σύστημα του παιχνιδιού περιγράφεται ως Kirmish Battle, επιτρέπει δηλαδή να γίνονται μάχες με όσες φιγούρες διαθέτουν οι παίκτες, προσφέροντας έναν μηχανισμό γρήγορο, εναλλασσόμενο και ρεαλιστικό. Η Chronopia είναι εύκολη στην εκμάθηση αλλά σκληρή στη διεξαγωγή, ενώ κοστίζει μόλις ένα κλάσμα της αξίας άλλων παιχνιδιών, αφού ένας στρατός στοιχίζει 15-20 χιλιάδες δραχμές το πολύ.



Το ερώτημα ήταν αν η Target θα μπορούσε να καλλιεργήσει σε βάθος το παιχνίδι της - η ύπαρξη νέων φιγούρων και ροής του παιχνιδιού είναι απαραίτητη. Η Target απάντησε με δεκάδες πανέμορφες φιγούρες, που καλύπτουν όλους τους στρατούς της Chronopia και ακόμα περισσότερους, καθώς προσθέτει νέους κάθε μερικούς μήνες! Το Warzone περιγράφει μάχες σε ένα κοντινό μέλλον και καλύπτει το χώρο της επιστημονικής φαντασίας. Το 1999 θα δούμε τη νέα έκδοσή του, σε μεγάλο κουτί με 80 πλαστικές φιγούρες, η οποία σηματοδοτεί τη μετατροπή των κανόνων έτσι ώστε να μοιάζουν με αυτούς της Chronopia. Τέλος στα πανίσχυρα άτομα που κέρδιζαν μια μάχη μόνο με τα όπλα τους, τέλος στους υπερήρωες που έκαναν το πεζικό άχρηστο. Τώρα ο Θάνατος τους κοιτά όλους στα μάτια.

Η Κάισσα, θέλοντας να προωθήσει καλύτερα και τα παιχνίδια στρατηγικής με μινιατούρες, εξέδωσε στα ελληνικά τα εκπληκτικά βιβλία της Target Games και συνεχίζει με την ελληνική έκδοση του Warzone II. Επίσης σχεδιάζει μια ανοιξιάτικη γιορτή για τα επιτραπέζια παιχνίδια, όπου οι εκπρόσωποι του είδους θα παρουσιαστούν στο κοινό.

Από ό,τι μαθαίνουμε, το 1999 είναι η χρονιά που οι μεγάλες εταιρίες στο χώρο στρέφουν την προσοχή τους όχι μόνο στην προσέλκυση νέων παικτών στα παιχνίδια τους αλλά και στην ικανοποίηση των παλιών. Ετσι, μεγάλο βάρος δίνεται από τη Wizards στην υλοποίηση δεκάδων τουρνουά και πρωταθλημάτων για τους παίκτες του Magic, ακόμα και σε κάθε μαγαζί που το στηρίζει, για τη δε TSR αναβίωσε το RPGA Network με μεγάλες φιλοδοξίες.

Ηδη έχουν ανακοινωθεί δέκα μηνιαίες περιπέτειες, που διεξάγονται στα καταστήματα που συνεργάζονται με την Κάισσα σε όλη την Ελλάδα, καθώς και ταυτόχρονες περιπέτειες για όλες τις ομάδες των παικτών, οι οποίες προωθούν το role playing και την άμιλλα μεταξύ των χαρακτήρων. Σε αυτές προστίθενται παιχνίδια για αρχάριους, αρένες σε κάθε κατάστημα με σύστημα πόντων και εμπειρίας, ένα μικρό fanzine που συνθέτει όλα αυτά και πάρα πολλά ακόμα, που περιμένουμε με ανυπομονησία. Η εμπειρία από το Games Fair 98 ήταν καταπληκτική: Οταν οι gamers επιχειρούν κάτι με ελευθερία, κάνουν θαύματα!

PC

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ "ΚΑΪΣΣΑ"

10/1	Τουρνουά Magic: The Gathering
17/1	Τουρνουά Magic: The Gathering
23/1	Τουρνουά AD&D σε όλα τα καταστήματα για παίκτες επιπέδων 2-4
24/1	Τουρνουά Magic: The Gathering
30/1	Τουρνουά Chronopia σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα"

Κάθε Τρίτη
Επίδειξη Chronopia στην "Κάισσα" Πειραιά

Κάθε Παρασκευή
Το ίδιο στην "Κάισσα" Αμαρουσίου

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Γνωρίστε τα ενδότερα του υπολογιστή σας

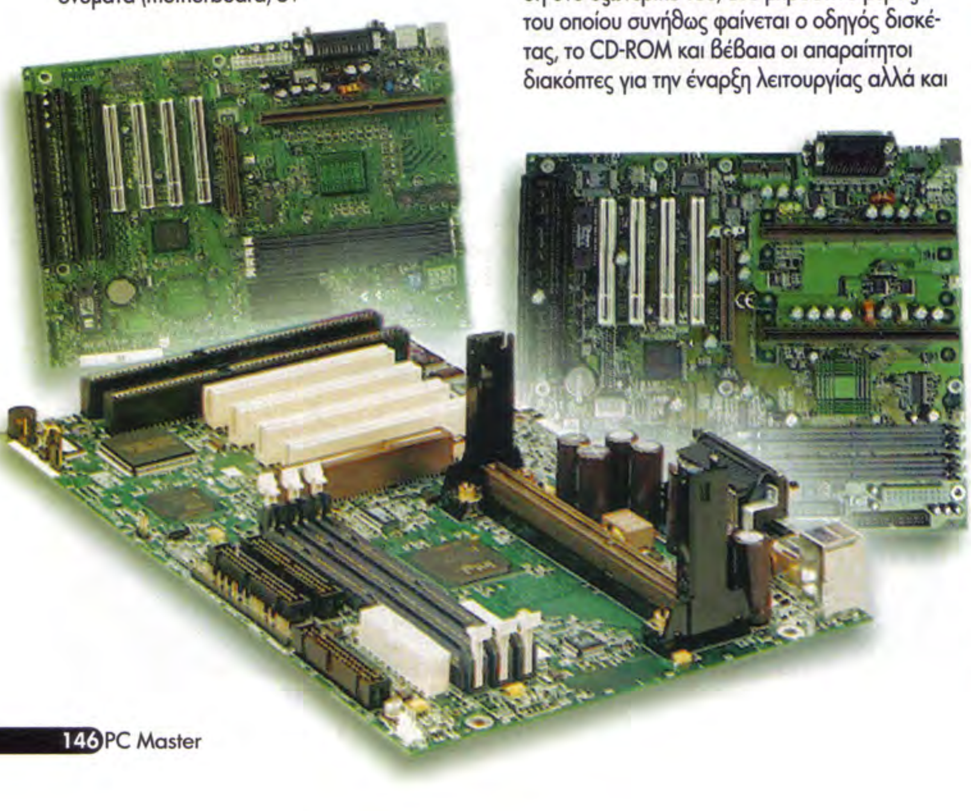
Με τον καινούριο χρόνο μια νέα στήλη ξεκινά στο "PC Master". Τα θέματα που θα πραγματεύεται θα απευθύνονται κυρίως σε νέους χρήστες προσωπικών υπολογιστών αλλά και σε όσους θα ήθελαν να μάθουν περισσότερες λεπτομέρειες για ό,τι αφορά το hardware. Με τον όρο hardware εννοούμε όλα τα μηχανικά και ηλεκτρονικά μέρη που είναι συνδεδεμένα με τον υπολογιστή. Τα εξαρτήματα αυτά μπορεί να είναι είτε εσωτερικά (επεξεργαστής, μνήμη, κάρτα γραφικών) είτε εξωτερικά (εκτυπωτής, scanner, οθόνη).

του Νίκου Ι. Δαλέζιου

Συγχαρητήρια! Μόλις αποκτήσατε νέο υπολογιστή. Τον τοποθετήσατε στο γραφείο σας, διαμορφώσατε το χώρο, φωνάξατε συγγενείς και φίλους για να θαυμάσουν τις απεριόριστες δυνατότητες πολυμέσων (εικόνα - ήχος - βίντεο) που διαθέτει και πέσατε με τα μούτρα στη δουλειά (ή στα παιχνίδια). Εχετε αναρωτηθεί ποτέ όμως από τι αποτελείται και τι είναι όλα αυτά τα περίεργα ονόματα (motherboard, SVGA, hard disk, soundcard συμβατή με Sound-Blaster, fax/modem στα 33.600bps κ.λπ.) που σας περιέγραψε ο πωλητής, ώστε να σας πείσει να τον αγοράσετε;

ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Ολη η δύναμη, όλη η μαγεία ενός προσωπικού υπολογιστή (PC - Personal Computer) βρίσκεται μέσα σε ένα αμφίβολης αισθητικής μεταλλικό κουτί. Ο χρήστης έχει εύκολη πρόσβαση στο εξωτερικό του, στο μπροστινό μέρος του οποίου συνήθως φαίνεται ο οδηγός δισκέτας, το CD-ROM και βέβαια οι απαραίτητοι διακόπτες για την έναρξη λειτουργίας αλλά και την επανεκκίνηση (reset) του υπολογιστή. Στο πίσω μέρος βρίσκεται η υποδοχή για την τροφοδοσία με ηλεκτρικό ρεύμα, η οποία είναι ενσωματωμένη στο τροφοδοτικό του υπολογιστή. Δίπλα της υπάρχει η αντίστοιχη υποδοχή για την τροφοδοσία της οθόνης με ρεύμα. Δεν υπάρχει περίπτωση να τις μπερδέψετε, καθώς όπως συμβαίνει για τις περισσότερες διαφορετικού τύπου συνδέσεις, οι υποδοχές είναι διαφορετικές, ώστε να αποφεύγονται τα λάθη. Τέλος, στο πίσω μέρος συναντάμε τις κατάλληλες υποδοχές για τη σύνδεση των διάφορων περιφερειακών. Ετσι, υπάρχουν οι σειριακές θύρες, από τις οποίες η μία είναι 9 ακίδων (COM1) και σε αυτή συνήθως συνδέεται το mouse, και μία μεγαλύτερη με 25 ακίδες (COM2), όπου μπορούμε να συνδέσουμε ένα εξωτερικό modem. Δίπλα τους βρίσκουμε την παράλληλη θύρα (LPT1), η οποία είναι 25 ακίδων και σε αυτή συνδέεται ο εκτυπωτής. Τέλος, στα τυπικά βύσματα συγκαταλέγονται η υποδοχή για το πληκτρολόγιο και εκείνη για τη σύνδεση της οθόνης με την κάρτα γραφικών. Με βάση τις διάφορες κάρτες που έχετε τοποθετήσει στον υπολογιστή σας, είναι πιθανό να υπάρχουν αρκετές ακόμα υποδοχές, όπως αυτές της κάρτας ήχου, η οποία με τη σειρά της διαθέτει υποδοχές για ηχεία, μικρόφωνο, σύνδεση με στερεοφωνικό αλλά πολλές φορές και για τη σύνδεση ενός joystick. Σε υπολογιστές της τελευταίας γενιάς συναντάμε ακόμα ορισμένες υποδοχές όπως αυτή για τη θύρα USB (Universal Serial Bus) αλλά και θύρες τύπου PS/2 για το ποντίκι και το πληκτρολόγιο. Αν τα ανωτέρω χαρακτηριστικά σάς φαίνονται "κινέζικα", μην ανησυχείτε: Θα επανέλθουμε αναλυτικά για καθένα από αυτά.



Ο ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

Ο επεξεργαστής είναι η "καρδιά" του υπολογιστή και ο σημαντικότερος παράγοντας για την ταχύτητά του. Χωρίς τον επεξεργαστή δεν είναι δυνατή η λειτουργία του υπολογιστή, καθώς αυτός είναι που αναλαμβάνει την εκτέλεση όλων των εντολών. Οπως καταλαβαίνετε λοιπόν, η επιλογή του είναι μείζονος σημασίας. Στην αγορά έχει επικρατήσει η ονομασία των υπολογιστών να γίνεται με βάση τον τύπο του επεξεργαστή που διαθέτουν. Ενδεικτικό επίσης είναι το γεγονός ότι ο επεξεργαστής μαζί με την οθόνη είναι συνήθως τα ακριβότερα εξαρτήματα του υπολογιστή.

Η Intel είναι αναμφισβήτητα ο οδηγός των εξελίξεων και η πρωτοπόρος δύναμη στο χώρο των επεξεργαστών, ενώ οι υπόλοιποι, δηλαδή η Cyrix και η AMD, ακολουθούν, προσπαθώντας να αντιγράψουν την τεχνολογία και τα πρότυπα που η πρώτη προδιαγράφει. Το άμεσο μέλλον δεν δείχνει ότι αυτή η κατάσταση θα αλλάξει. Βέβαια αυτή η τεχνολογική υπεροχή έχει ως αντίτιμο το υψηλό κόστος. Ετσι, αν θέλετε

να διαθέτετε τεχνολογίες αιχμής, θα πρέπει να βάλετε βαθιά το χέρι στην τσέπη. Μπορεί ο ανταγωνισμός να είναι σχεδόν πάντα ένα βήμα πίσω από την Intel, προσφέρει όμως ιδιαίτερα προσιτές τιμές, οι οποίες πολλές φορές φτάνουν στο μισό της αξίας των επεξεργαστών της Intel, ενώ οι προτάσεις του είναι αξιόπιστες και τεχνολογικά ισάξιες (συγκρίνοντας επεξεργαστές της ίδιας περιοχής συχνοτήτων).

Βασικό χαρακτηριστικό ενός επεξεργαστή είναι η συχνότητα λειτουργίας του, η οποία μετριέται σε MHz. Οσο υψηλότερη είναι αυτή τόσο γρηγορότερος καθίσταται ο επεξεργαστής. Ο ταχύτερος επεξεργαστής αυτή τη στιγμή είναι ο Pentium II στα 450MHz και φυσικά ανήκει στην Intel. Προσοχή όμως θα πρέπει να δίνεται και στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του. Ετσι, αν π.χ. ένας επεξεργαστής υποστηρίζει τεχνολογία MMX (MultiMedia Extensions), αυτό σημαίνει ότι διαθέτει ειδικό σετ εντολών για να εκτελούνται γρηγορότερα εφαρμογές πολυμέσων. Επομένως μπορεί δύο επεξεργαστές να έχουν την ίδια συχνότητα και να προέρχονται από την ίδια εταιρία, αυτός όμως που επιπροσθέτως ενσωματώνει την τεχνολογία MMX θα είναι σαφώς γρηγορότερος. Οσον αφορά στην Intel, χρειάζεται προσοχή στην κατηγορία των Celeron, οι οποίοι είναι επεξεργαστές της κατηγορίας Pentium II, που όμως διαθέτουν μικρή ή καθόλου λανθάνουσα μνήμη, με αποτέλεσμα οι επιδόσεις τους να μην είναι οι αναμενόμενες. Οι επεξεργαστές αυτές δημιουργήθηκαν κατά την προσπάθεια της εταιρίας να διεισδύσει στα συστήματα χαμηλού κόστους, όπου κυριαρχούν η Cyrix και η AMD. Τέλος, προσοχή χρειάζεται και στους επεξεργαστές της Cyrix, οι οποίοι δεν λειτουργούν στη συχνότητα που αναφέρεται στο όνομά τους αλλά σε άλλη, μικρότερη. Για παράδειγμα, ο Cyrix MII-300 λειτουργεί στα 233MHz. Ο λόγος για τον οποίο αναφέρεται ως ονομαστική μια μεγαλύτερη συχνότητα είναι το γεγονός ότι, σύμφωνα με τα λεγόμενα της εταιρίας, η απόδοσή του είναι αντίστοιχη με έναν Pentium II στα 300.

Η MOTHERBOARD

Ανοίγοντας ο χρήστης το κουτί, θα βρεθεί αντιμέτωπος με ένα χάος από καλώδια και διάφορα "παράξενα" εξαρτήματα. Αυτό που τραβά αμέσως την προσοχή είναι μια μεγάλη ηλεκτρονική πλακέτα, γεμάτη τυπωμένα κυκλώματα, τσιπάκια, πυκνωτές, αντιστάσεις και διάφορες υποδοχές. Η πλακέτα αυτή είναι η περίφημη motherboard (μητρική κάρτα) και αποτελεί τη "ραχοκοκαλιά" του υπολογιστή. Σε αυτή συνδέονται όλα τα εξαρτήματα του υπολογιστή και δουλειά της είναι ο συντονισμός των διάφορων λειτουργιών και η επικοινωνία μεταξύ των εξαρτημάτων.

Η κλασική σχεδίαση AT (Advanced Technology), που εμφανίστηκε πρώτη φορά με τους 80286 (τους θυμάστε;), έχει πλέον αντικατασταθεί από τη σχεδίαση ATX (AT eXtension), η οποία κυριαρχεί, καθώς ακολουθείται σχεδόν από όλες τις νέες motherboards. Τα βασικά πλεονεκτήματά της έχουν να κάνουν με την ορθολογικότερη διάταξη των ποικίλων εξαρτημάτων (υποδοχές για επεξεργαστή μνήμες κ.λπ.), κάτι που έχει ως αποτέλεσμα την ευκολότερη πρόσβαση στο εσωτερικό για μελλοντικές αναβαθμίσεις, την απρόσκοπτη τοποθέτηση καρτών πλήρους μήκους -καθώς τώρα η θέση του επεξεργαστή δεν είναι πίσω από τις κάρτες επέκτασης- και την καλύτερη κυκλοφορία του αέρα. Στα πλεονεκτήματα θα πρέπει να συμπεριλάβουμε την παρουσία λιγότερων καλωδίων χάρη στις ενσωματωμένες θύρες input/output (παράλληλες, σειριακές, ποντίκι κ.λπ.), ενώ υπάρχουν και βύσματα για συσκευές USB. Βέβαια, όπως καταλαβαίνετε, οι νέες motherboards απαιτούν και νέου τύπου κουτιά, τα οποία διαθέτουν τις κατάλληλες υποδοχές, αλλά και νέου τύπου τροφοδοτικά.

Σήμερα κυριαρχούν δύο μεγάλες κατηγορίες στις motherboards: αυτές που υποστηρίζουν τους επεξεργαστές Pentium II της Intel και αυτές που υποστηρίζουν τους επεξεργαστές της Cyrix και της AMD.

Η υποδοχή για τον Pentium II ονομάζεται Slot 1, είναι μακρόστενη και μοιάζει πολύ με μία ISA υποδοχή. Οι επεξεργαστές της Cyrix και της AMD χρησιμοποιούν το παλαιό πρότυπο ZIF (Zero-Insertion Force) Socket 7. Πρόκειται για μια επίπεδη, τετράγωνη βάση, που διαθέτει πολλές μικρές τρυπούλες, μέσα στις οποίες τοποθετούνται οι ακίδες του επεξεργαστή. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουμε να σας περιγράψουμε τις βασικές έννοιες που αφορούν σε μια motherboard.

Ο δίαυλος είναι το πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται για τη σύνδεση και την επικοινωνία των εξαρτημάτων μεταξύ τους. Η παλαιά αρχιτεκτονική, με το δίαυλο ISA, από κάποιο σημείο και μετά δεν μπορούσε να αντεπεξέλθει στις ταχύτητες λειτουργίας του επεξεργαστή, με αποτέλεσμα να τον καθυστερεί. Η λύση ήταν η ανάπτυξη ενός νέου προτύπου, του PCI. Το πρότυπο αυτό παρέχει σαφή βελτίωση στις ταχύτητες εισόδου-εξόδου των πληροφοριών (data input-output). Εντούτοις, λόγω των ολοένα αυξανόμενων απαιτήσεων σε ταχύτητες από τις κάρτες γραφικών, αναπτύχθηκε ένα ειδικό πρότυπο για τη σύνδεση καρτών γραφικών, το οποίο ονομάστηκε AGP (Accelerated Graphics Port) και υπόσχεται πολύ καλές επιδόσεις στην απεικόνιση των τρισδιάστατων γραφικών.

Η συχνότητα λειτουργίας (bus speed) του διαύλου είναι πρώτιστης σημασίας για την απόδοση του συστήματος. Ενας Pentium II στα 400MHz δεν είναι σε καμία περίπτωση δύο φορές γρηγορότερος από έναν Pentium II στα 200MHz. Οταν κάνουμε λόγο για ταχύτητες επεξεργαστών, αναφερόμαστε στην ταχύτητα με την οποία λειτουργεί στο εσωτερικό του (εσωτερική ταχύτητα). Η επικοινωνία όμως με τα υπόλοιπα μέρη δεν γίνεται στην ίδια ταχύτητα. Η ταχύτητα αυτή ονομάζεται εξωτερική ταχύτητα ή συχνότητα διαύλου και μπορεί να είναι 50, 60, 66, 83 και -σε τελευταίου τύπου motherboards- 100, 103 και 112 MHz. Για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε στο τεύχος 101 (Δεκέμβριος 1998), σελ. 182.

Το CMOS (Complementary Metal-Oxide Semiconductor) είναι και αυτό ένα είδος μνήμης, η οποία όμως είναι πολύ μικρή (64 Kbyte) και έχει συγκεκριμένη αποστολή. Πρόκειται για ένα τσιπάκι που λειτουργεί με πολύ μικρή τάση, η οποία παρέχεται από μία ενσωματωμένη στη motherboard μπαταρία. Με τη βοήθεια αυτής της μπαταρίας, τα περιεχόμενα στο CMOS δεν χάνονται όταν κλείνει ο υπολογιστής σας. Οι πληροφορίες που είναι αποθηκευμένες σε αυτή τη μνήμη είναι απαραίτητες για τη λειτουργία του υπολογιστή, εφόσον αφορούν σε χαρακτηριστικά όπως ο τύπος του σκληρού δίσκου, τους πληκτρολογίου, η τήρηση της ημερομηνίας και της ώρας κ.λπ. Οι εν λόγω πληροφορίες είναι απαραίτητες για το BIOS (Basic Input/Output System), που είναι το υπεύθυνο λογισμικό για τις λειτουργίες εισόδου και εξόδου. Οι ρυθμίσεις που γίνονται μέσω του BIOS αποθηκεύονται στο CMOS. Το BIOS είναι επίσης αποθηκευμένο σε μια μνήμη, τη ROM (Read Only Memory). Ο ρόλος του BIOS είναι η εκκίνηση του υπολογιστή, η αναγνώριση των συσκευών του και, τέλος, η εκτέλεση του λειτουργικού συστήματος με το οποίο συνεργάζεται κατά τη διάρκεια της λειτουργίας του υπολογιστή. Σε μελλοντικό άρθρο θα επανέλθουμε αναλυτικότερα στο CMOS και το BIOS.

Το chipset που είναι ενσωματωμένο στη motherboard έχει ως στόχο την υποστήριξη του επεξεργαστή και την ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών, ενώ πολλές από τις λειτουργίες της motherboard εξαρτώνται από αυτό. Ως παράδειγμα μπορούμε να αναφέρουμε τις μνήμες SDRAM ή το πρωτόκολλο UltraDMA. Το chipset και το BIOS είναι τα βασικότερα στοιχεία μιας motherboard και παίζουν μεγάλη σημασία στην απόδοση του υπολογιστή. Και σε αυτή την κατηγορία πρωτοπόρος είναι η Intel. Οι περισσότερες motherboards με επεξεργαστή γενιάς Pentium διαθέτουν δικά της chipsets, ενώ όλες οι motherboards Pentium II έχουν αποκλειστικά τα δικά της chipset, εφόσον είναι η μόνη που παράγει Pentium II.

Στο επόμενο άρθρο θα συνεχίσουμε την περιγραφή των εξαρτημάτων που βρίσκουμε στο εσωτερικό ενός υπολογιστή, όπως είναι οι σκληροί δίσκοι, κάρτες γραφικών, modems κ.λπ. Μέχρι τότε, ρίξτε και καμιά ματιά στα manuals.

PC

ΜΗΧΑΝΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Κάνουν τη ζωή μας ευκολότερη!

Στα προηγούμενα τεύχη, γνωρίζοντας από κοντά όλες τις βασικές υπηρεσίες που προσφέρει σήμερα το Διαδίκτυο, συχνά κάναμε λόγο για τον πλούτο των πληροφοριών που κρύβει το Internet. Οι συγκεκριμένες πληροφορίες, όμως, θα έμεναν αναξιοποίητες αν δεν μπορούσαμε να ανατρέξουμε σε αυτές και να τις εκμεταλλευτούμε.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Ας ξεκινήσουμε κάπως ασυνήθιστα, υποθέτοντας πως έχετε να γράψετε μία εργασία για το σχολείο και πρέπει να βρείτε πληροφορίες για τον Λεονάρντο ντα Βίντσι. Λίγα χρόνια πριν, τη δεκαετία του '80, το μόνο που θα μπορούσατε να κάνετε θα ήταν να ανατρέξετε σε μία εγκυκλοπαίδεια (κάθε σπίτι είχε απαραίτητα μία) και να βρείτε εκεί τα στοιχεία που σας χρειάζονταν, ώστε να ετοιμάσετε το κείμενό σας. Το πολύ πολύ να είχατε στο σπίτι και κάποιο άλλο βιβλίο με ορισμένα πρόσθετα στοιχεία για τη μεγάλη αυτή μορφή και να συμπληρώνατε με αυτά την εργασία σας. Υπεραρκετά θα πείτε. Κι όμως... Σήμερα κάτι τέτοιο ακούγεται τόσο ξεπερασμένο!

Υλικό όλων των ειδών (κείμενο, εικόνα, ήχος, μουσική, βίντεο κ.ά.) υπάρχει αποθηκευμένο σε εκατομμύρια Web pages στη διάθεση κάθε ενδιαφερομένου, και -το κυριότερο- εντελώς δωρεάν στη συντριπτική πλειονότητά του. Παρ' όλα αυτά, ωστόσο, υπάρχει ένα μικρό εμπόδιο: Το υλικό αυτό, ακριβώς επειδή έχει εισαχθεί από διάφορες -ασυντόνιστες μεταξύ τους- πηγές, είναι αταξινόμητο και διασπαρμένο. Ενα από τα προβλήματα του Διαδικτύου είναι η έλλειψη ενός συνολικού ευρετηρίου, ενός μεγάλου καταλόγου που θα περιείχε όλο το υλικό του Internet θεματικά ταξινομημένο. Την πολύπλοκη εργασία της ταξινόμησης αλλά και της κατά κάποιο τρόπο παρουσίασης σε όλους εμάς του ογκώδους αυτού ψηφιακού υλικού, το οποίο βρίσκεται συσσωρευμένο στα εκατομμύρια των Web pages που έχουν σήμερα δημιουργηθεί στο Διαδίκτυο, έχουν αναλάβει εδώ και μερικά χρόνια οι λεγόμενες μηχανές αναζήτησης (search engines).

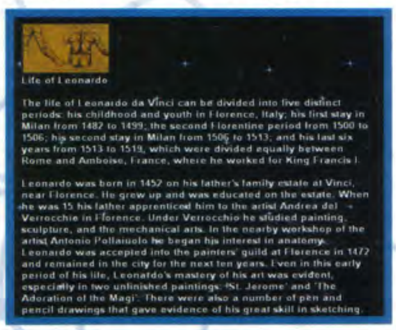
Οι μηχανές αναζήτησης δεν είναι τίποτε άλλο παρά sites, όπως αυτά που καλά γνωρίζουμε πια από τα προηγούμενα τεύχη, τα οποία όμως δεν περιέχουν δικό τους πρωτότυπο υλικό, παρά μας βοηθούν και μας καθοδηγούν στην προσπάθειά μας να ψάξουμε κάτι στο Δίκτυο, αλλά κυρίως να το βρούμε έγκαιρα και αποτελεσματικά. (Οι κυριότερες από τις μηχανές αυτές βρίσκονται στον πίνακα που παραθέτουμε.)

Στη συνέχεια θα περάσουμε στον τρόπο με τον οποίο οι αναζητήσεις μας με τη χρήση αυτών των μηχανών γίνονται ευκολότερα και ταχύτερα, αναφερόμενοι σε μία από τις εν λόγω μηχανές, την πολύ γνωστή AltaVista. Σημειωτέον ότι οι βασικοί κανόνες αναζήτησης είναι λίγο πολύ κοινοί παντού και ότι σε όλες τις μηχανές υπάρχουν αναλυτικές οδηγίες, στις οποίες σας συμβουλεύουμε να ανατρέξετε με προσοχή, αφού λύνουν πολλές βασικές (αλλά και σύνθετες) απορίες των χρηστών τους.

Ας επανέλθουμε, όμως, στην αρχική υπόθεσή μας για μία εργασία με θέμα τον Λεονάρντο ντα Βίντσι. Οντας συνδεδεμένοι στο Διαδίκτυο, μπαίνουμε στην AltaVista πληκτρολογώντας στη γραμμή εντολών του browser που χρησιμοποιούμε www.altavista.com. Αμέσως βλέπουμε την πρώτη οθόνη (homepage) του site, όπου κυριαρχεί το παράθυρο στο οποίο πραγματοποιούμε τις αναζητήσεις μας - δηλαδή γράφουμε τις λέξεις-κλειδιά και πατώντας το πλήκτρο "Find" αναμένουμε τα αποτελέσματά τους. Ομως, όπως συχνά συμβαίνει (και στη ζωή!), τα πράγματα ίσως σας φανούν λίγο δύσκολα στην αρχή, αφού η αναζήτηση πληροφοριών στις διάφορες μηχανές αναζήτησης δεν είναι απλή υπόθεση, όσο κι αν φαίνεται έτσι στην αρχή. Οσο πιο σωστά και προσεκτικά αναζητηθούν οι πληροφορίες τόσο καλύτερα και αποδοτικότερα αποτελέσματα θα έχουμε. Ετσι, κάποιος θα πρέπει να σας βοηθήσει μαθαίνοντάς σας μερικά... κόλπα. Συνεπώς, βρείτε κάποιον που να γνωρίζει! Αστειευόμαστε φυσικά, όπως καταλάβατε, αφού για το σκοπό αυτό "τα λέμε" από την παρούσα στήλη κάθε μήνα. Ιδού, λοιπόν, ορισμένα βασικά στοιχεία αλλά και μερικά "έξυπνα" κολπάκια...

- ✔ Ενα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό της AltaVista αφορά στο ότι έχουμε τη δυνατότητα αναζήτησης μέσω "φυσικής γλώσσας" - δηλαδή, μπορούμε να απευθύνουμε μία ερώτηση όπως θα κάναμε εάν απευθυνόμασταν σε έναν άνθρωπο.
- ✔ Αν ψάχνουμε για μία φράση ή για δύο-τρεις λέξεις που πάνε πάντα μαζί, τότε πρέπει να την/τις κλείσουμε σε εισαγωγικά, αυτά που οι Αγγλοι ονομάζουν double quotes ("").
- ✔ Αν θέλουμε η μηχανή εύρεσης να ψάξει για σελίδες στις οποίες εμπεριέχεται μία συγκεκριμένη λέξη, ταυτόχρονα όμως







Μία αναζήτηση στην πράξη: Ψάξαμε στην AltaVista με τη φράση "Leonardo da Vinci" και σε λίγα δευτερόλεπτα είχαμε ήδη στον υπολογιστή μας μία ωραία εικόνα και ένα κατατοπιστικό κείμενο. That's it!

και κάποιες άλλες λέξεις του κειμένου, τότε τις επιπλέον λέξεις πρέπει να γράψουμε όχι μέσα σε εισαγωγικά, όπως προηγουμένως, αλλά με ένα συν (+) κολλητά και μπροστά από τη λέξη.

✔ Αν θέλουμε να ψάξουμε για σελίδες με μία συγκεκριμένη λέξη και ταυτόχρονα να αποκλείσουμε όσες αναφέρονται σε κάποια άλλη, πρέπει να πληκτρολογήσουμε το μείον (-) εμπρός από τη λέξη που δεν πρέπει να βρίσκεται στις σελίδες των αποτελεσμάτων.

✔ Πρέπει πάντοτε να προσέχουμε τον τρόπο με τον οποίο πληκτρολογούμε το προς εύρεση κείμενο, αφού υπάρχει διάκριση κεφαλαίων και πεζών, η οποία είναι δυνατόν να οδηγήσει σε διαφορετικά αποτελέσματα.

Ακόμη σημειώνεται πως υπάρχει η δυνατότητα χρήσης του μπαλαντέρ-αστερίσκου (*). Για παράδειγμα, το λήμμα Leo* (δεδομένου του ότι το ενδιαφέρον μας είναι για τον Λεονάρντο ντα Βίντσι) επιστρέφει τις λέξεις Leopard, Leotard κ.ο.κ. Ετσι, όταν δεν γνωρίζουμε καλά την ορθογραφία μιας λέξης, γράφουμε τη μισή με τον αστερίσκο προς το άγνωστο μέρος. Προσοχή όμως, γιατί με αυτό τον τρόπο παρουσιάζονται πολύ περισσότερα αποτελέσματα από ό,τι ίσως θα θέλαμε.

Επίσης, αν θέλουμε να ψάξουμε για δύο λέξεις που βρίσκονται σε κοντινή απόσταση η μία από την άλλη (σε μία σελίδα) ή και δίπλα δίπλα, χρησιμοποιούμε την εντολή: "λέξη" NEAR "λέξη" (χωρίς τα εισαγωγικά). Για παράδειγμα, η εντολή Florence NEAR Vinci δίνει σελίδες στις οποίες η λέξη Vinci βρίσκεται μέσα στο κείμενο όχι περισσότερο από δέκα προτάσεις μακριά από τη λέξη Florence.

Τέλος, εάν είστε από τους πολύ απαιτητικούς χρήστες, υπάρχουν οι ακόλουθες ειδικές εντολές, με τις οποίες μπορείτε να πειραματιστείτε μόνοι σας παίζοντας:

- **Anchor:κείμενο.** Ανιχνεύει τη βάση δεδομένων της AltaVista για σελίδες όπου το συγκεκριμένο κείμενο αποτελεί κείμενο συνδέσμου προς κάποια άλλη διεύθυνση URL. Παραδείγματος χάριν, αν θέλουμε να βρούμε ποιες σελίδες έχουν link που περιέχει τη λέξη Italy, θα δώσουμε anchor:Italy.
- **Applet:όνομα αρχείου.** Με την εντολή αυτή είναι δυνατή η ανίχνευση αρχείου class στον Web. Για παράδειγμα, αν ψάχνουμε ένα Java class που να κάνει κάποιου είδους scrolling, πληκτρολογούμε applet:scroll ή applet:*scroll*, οπότε στα αποτελέσματα θα εμφανιστούν σελίδες που κάνουν χρήση Java εφαρμογών με ονόματα scrollit.class, doscrolling.class κ.λπ.
- **Domain:κατάληξη.** Αναζητά σελίδες μόνο από domains συγκεκριμένου τύπου. Επί παραδείγματι, αν ψάχνουμε σελίδες οι οποίες να περιέχουν τη λέξη "Vinci" σε όλα τα ιταλικά sites, θα δώσουμε: domain:it Vinci.
- **Host:όνομα site.** Βρίσκει σελίδες μέσα σε ένα συγκεκριμένο site. Ετσι, αν θέλουμε να ψάξουμε για τη λέξη "Vinci" στο site της Video On Line, θα δώσουμε: host:www.vol.it Vinci.
- **Image:όνομα αρχείου.** Ψάχνει για σελίδες που κάνουν χρήση μίας συγκεκριμένης εικόνας, ανεξαρτήτως του είδους της. Αν, για παράδειγμα, ψάχνουμε για μία εικόνα με το όνομα Vinci δίνουμε: image:vinci, το οποίο θα μας επιστρέψει (πιθανόν) όσες σελίδες κάνουν χρήση αρχείου vinci.gif ή vinci.jpg κ.λπ.
- **Title:κείμενο.** Ανιχνεύει τις σελίδες που έχουν το συγκεκριμένο κείμενο στον τίτλο τους. Ετσι, το title:Vinci θα μας δώσει όσες σελίδες έχουν ανάμεσα στα tags <title> και </title> (του HTML κειμένου) τη λέξη "Vinci".
- **"Url:κείμενο.** Ψάχνει για σελίδες στα links των οποίων υπάρχει το συγκεκριμένο κείμενο. Αν, για παράδειγμα, δώσουμε "url:www.vol.it, θα πάρουμε όσες σελίδες έχουν link για το site της Video On Line.

Κλείνοντας, και για να σας ενθαρρύνουμε στις αναζητήσεις σας, αρκεί να σας πούμε πως για τις ανάγκες αυτού του κειμένου βρήκαμε υλικό για τον Λεονάρντο ντα Βίντσι το οποίο δεν θα χωρούσε ούτε σε έναν τόμο 1.000 σελίδων, με κείμενα και εικόνες!

Καλή δουλειά!

PC

ΟΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

All 4 One Search Machine	all4one.com	Ταυτόχρονη αναζήτηση σε τέσσερις μηχανές.
All-In-One	www.albany.net/allinone	Αναζήτηση σε εκατό δικτυακές βάσεις δεδομένων.
AltaVista	www.altavista.com	Μία από τις καλύτερες μηχανές αναζήτησης.
Altavista AV Photo Finder	image.altavista.com/cgi-bin/avncgi	Κατάλογος οπτικού υλικού στο Διαδίκτυο.
Atlas	www.hol.gr/atlas	Κατάλογος ελληνικών Web sites.
Excite	www.excite.com	Ακόμα μία μηχανή αναζήτησης με καλά αποτελέσματα.
FindLink	www.findlink.gr	Νέα ελληνική μηχανή αναζήτησης.
Galaxy	www.einet.net	Καλή μηχανή αναζήτησης.
Goto	www.goto.com	Νέα μηχανή αναζήτησης.
Greek Explorer	www.hiway.gr/ge	Ελληνικός θεματικός κατάλογος.
Greek Indexer	www.hiway.gr/gi	Πλούσια ελληνική μηχανή αναζήτησης.
Highway 61	www.highway61.com	Το νέο αίμα στις μηχανές αναζήτησης.
HotBot	www.hotbot.com	Μία μοντέρνα μηχανή αναζήτησης.
Infoseek	www.infoseek.com	Από τις παλαιότερες μηχανές αναζήτησης.
Lycos	www.lycos.com	Η γνωστότερη μηχανή αναζήτησης.
MetaCrawler	www.metacrawler.com	Η επονομαζόμενη "μετα-μηχανή" αναζήτησης.
NextCrawler	www.next.gr	Ταυτόχρονη αναζήτηση σε ελληνικές μηχανές.
Phantis	www.phantis.com	Πολύ καλή ελληνική μηχανή αναζήτησης.
Robby	www.robby.gr	Καλός ελληνικός θεματικός κατάλογος.
Thea	www.thea.gr	Καλή ελληνική μηχανή αναζήτησης.
WebCrawler	www.webcrawler.com	Πρόσφατα ανακαινισμένη μηχανή αναζήτησης.
WebIndex	www.webindex.gr	Κατάλογος ελληνικών Web sites.
Yahoo!	www.yahoo.com	Ο γνωστότερος θεματικός κατάλογος του Internet.

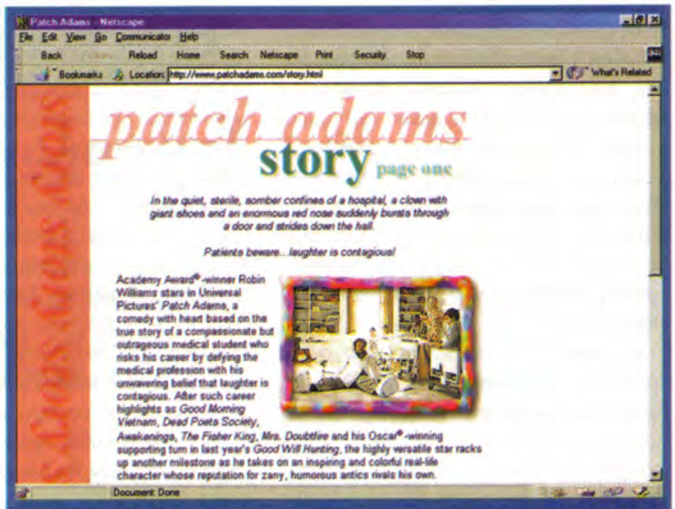
Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

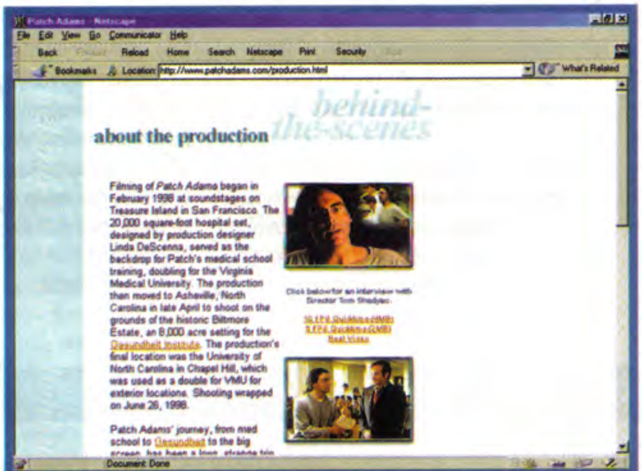
Patch Adams
http://www.patchadams.com

Καλή χρονιά και ευτυχία σε όλους! Να 'μαστε πάλι μαζί τον πρώτο μήνα του νέου έτους. Κάτι λιγότερο από 350 μέρες μας χωρίζουν από την τρίτη χιλιετία, και όλοι περιμένουν να δουν τι θα επακολουθήσει. Πάντως όλα δείχνουν πως τα πράγματα δεν θα είναι όπως παρουσιάζονταν από διάφορες ταινίες και σειρές επιστημονικής φαντασίας. And the life goes on! Αυτό που μας ενδιαφέρει τώρα είναι πώς θα περάσουμε καλύτερα τη νέα χρονιά - και βέβαια ο καθένας μπορεί να σκεφτεί χίλιους δυο τρόπους. Χωρίς πρόθεση να περιαυτολογήσουμε, ένας από αυτούς είναι η στενή παρακολούθηση των θεμάτων της στήλης μας, διότι το Internet είναι πάντα εδώ και σας περιμένει, κάθε φορά με κάτι καινούριο.

Ποδαρικό για τον πρώτο μήνα του χρόνου θα μας κάνει το official site της νέας κινηματογραφικής ταινίας του Robin Williams που ακούει στον τίτλο "Patch Adams". Ο πάντα ευρηματικός Robin Williams ξαναγυρίζει στη μεγάλη οθόνη, με μία ταινία που βασίζεται σε πραγματική ιστορία και θα συναρπάσει όσο και θα συγκινήσει. Ο Hunter "Patch" Adams (Robin Williams) είναι ένας γιατρός λίγο διαφορετικός από τους άλλους: Οσο ήταν νέος ήθελε να γίνει κλόουν! Οταν μεγάλωσε αποφάσισε να γίνει γιατρός, αλλά το ταλέντο του κλόουν ήταν βαθιά ριζωμένο μέσα του. Η ιστορία αρχίζει όταν ο Patch διορίζεται ως γιατρός σε ένα ιατρικό κέντρο, όπου γιορτάζει την πνευματική ανεξαρτησία και τη διαρκή αναζήτηση του ιδεαλισμού. Ολα αυτά οδηγούν στο "δέσιμο" μίας πολύ καλής ταινίας που θα διασκεδάσει αλλά και θα προβληματίσει. Προτού παρουσιαστεί, λοιπόν, η ταινία στις αθηναϊκές αίθουσες, μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση από το επίσημο site της που θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.patchadams.com.



The story so far...!



Στιγμιότυπα από τα παρασκήνια.

Η εισαγωγική οθόνη, που δεν είναι παρά μία λιτή και περιποιημένη σελίδα, περιέχει τα βασικά και περιμένει να κάνετε κλικ στις επιλογές της, οι οποίες είναι: The Story, The Filmmakers, Behind-The-Scenes, The Cast, Media και Tickets and Showtimes.

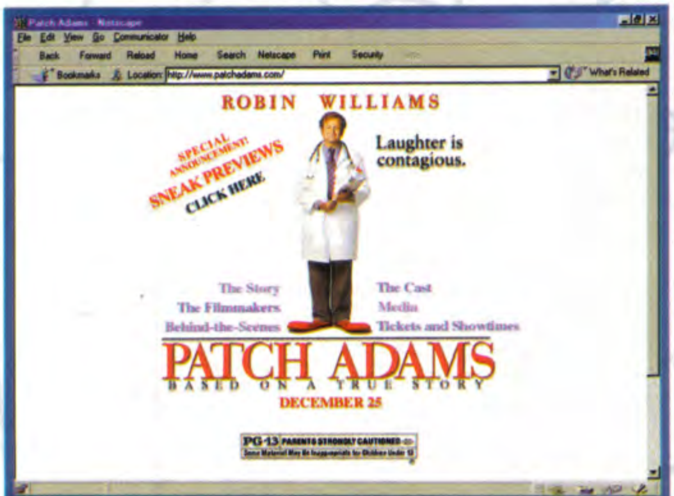
Η πρώτη επιλογή, όπως είναι προφανές, προσφέρει μία πλήρη περιγραφή της ταινίας, ξεκινώντας από το βιογραφικό του Robin Williams και τελειώνοντας με διάφορες απόψεις και ιδέες γύρω από την ιστορία.

Ολα όσα πρέπει να ξέρετε για το σκηνοθέτη Tom Shadyac (βλ. Ace Ventura, Liar Liar κ.λπ.) αλλά και για τους συντελεστές της ταινίας βρίσκονται συγκεντρωμένα στην επιλογή The Filmmakers, ενώ όσα διαδραματίστηκαν στα παρασκήνια μπορείτε να τα μάθετε από την Behind-The-Scenes. Κάτι που είναι βέβαιο ότι θα σας ενδιαφέρει είναι οι ηθοποιοί της ταινίας. Βιογραφικά των Robin Williams αλλά και Monica Potter, Daniel London, Peter Coyote κ.ά. μπορείτε να διαβάσετε από την επιλογή The Cast.

Το τμήμα Multimedia του site κρύβεται πίσω από την επιλογή Media και σας προσφέρει μία πληθώρα από video clips σε μορφή quicktime και real video καθώς και screenshots από την ταινία. Ο,τι και να διαλέξετε είναι πολύ καλής ποιότητας. Αν μάλιστα υπολογίσουμε ότι το site ανταποκρίνεται γρήγορα στα κλικ των επισκεπτών του, τότε μάλλον αξίζει να κατεβάσετε αρκετά από αυτά.

Τέλος, εάν θέλετε να γνωρίζετε πού και πότε θα προβληθεί η ταινία στην Αμερική (κάτι το ανούσιο βέβαια για εμάς), κάνετε ένα κλικ στην τελευταία επιλογή.

Το "Patch Adams" είναι μία ταινία η οποία δεν πρόκειται να σας απογοητεύσει. Εξάλλου, ο Robin Williams εγγυάται την επιτυχία της. Το site της



Η επίσημη σελίδα του Patch Adams.

ταινίας είναι αρκετά καλό και περιεκτικό. Εκείνο που δεν ξέρουμε είναι πότε θα έρθει η ταινία κοντά μας, ώστε να την απολαύσουμε όπως απολαύσαμε και το επίσημο site.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

\+ Λιτές αλλά περιεκτικές σελίδες, καθώς και αρκετά videos.

\- Οι σελίδες ίσως είναι αρκετά λιτές.

CPR Extreme
http://www.cprextreme.com

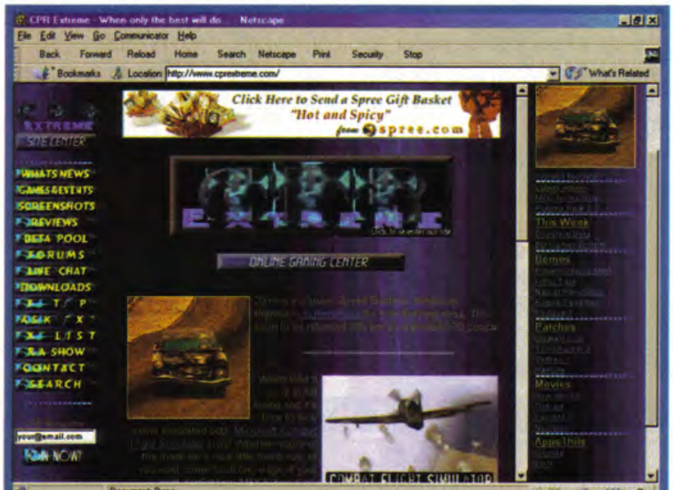
Η στήλη μας έχει ασχοληθεί πολλές φορές με on-line magazines, από τα οποία ορισμένα αποτελούν ηλεκτρονική προέκταση και προώθηση των αντίστοιχων εντύπων και άλλα είναι ανεξάρτητες σελίδες. Οπως και να έχει όμως, όλα τα εν λόγω sites αποσκοπούν στην πλήρη ενημέρωση των gamers γύρω από τις νέες παραγωγές στο χώρο των video games και, φυσικά, στην παροχή on-line help σε κάθε δημοφιλές παιχνίδι. Ενα site που ανήκει σε αυτή την κατηγορία είναι το CPR Extreme, το οποίο σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα. Σίγουρα μετά τις γιορτές όλοι θα έχετε εφοδιαστεί με τις νέες κυκλοφορίες, οπότε μπορείτε να επισκεφθείτε το εν λόγω site στη διεύθυνση http://www.cprextreme.com. Ακόμη κι εσείς που δεν έχετε κάνει τις επιλογές σας (πότε περιμένετε;), θα βρείτε στο Extreme έναν καλό σύμβουλο.

Με την πρώτη ματιά στην κεντρική σελίδα του Extreme διακρίνουμε τρεις βασικές περιοχές. Στο κέντρο της οθόνης βλέπουμε όλα τα headlines, ενώ στα αριστερά όλες τις βασικές επιλογές του site. Στα δεξιά βρίσκεται το σύνολο των νέων καταχωρίσεων σε demos, patches, trailers και utilities. Οι επιλογές με τις οποίες μπορείτε να δείτε τα υπόλοιπα links στο site είναι οι: What's News, Games & Events, Screenshots, Reviews, Beta Pool, Forums, Live Chat, Downloads, FTP, Ask "X", "X" List, RA Show, Contact και Search.

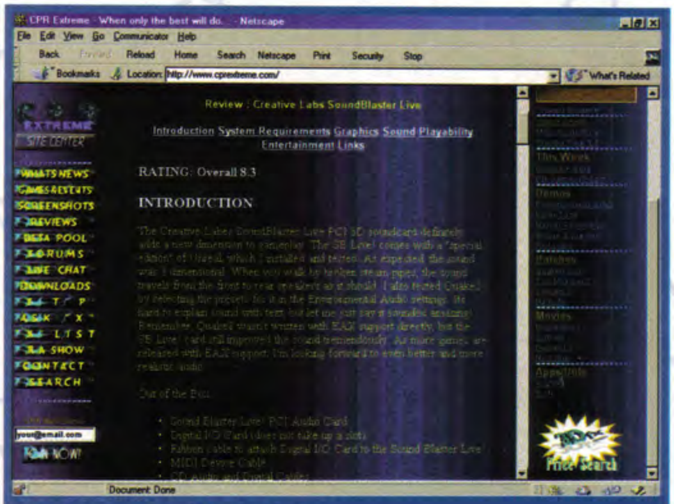


Ορισμένα screenshots από το Viper Racing.

Ολα τα νέα γύρω από τη βιομηχανία των computer games είναι συγκεντρωμένα στην πρώτη επιλογή What's News και μάλιστα ενημερώνονται καθημερινά. Στην επιλογή Games & Events υπάρχουν βοηθήματα, hints και γενικές πληροφορίες που αφορούν στις νέες κυκλοφορίες παιχνιδιών και σε ποικίλα γεγονότα που συμβαίνουν στο Δίκτυο.



Extreme gaming!



Review της SoundBlaster Live!

Κάνοντας κλικ στην επιλογή Screenshots θα έχετε τη δυνατότητα να κατεβάσετε εικόνες από τα πιο νέα και δημοφιλή παιχνίδια και μάλιστα σε 3D και ανάλυση 1.024x768, ενώ στην επιλογή Reviews θα διαβάσετε τις πλέον πρόσφατες παρουσιάσεις παιχνιδιών που θα γίνουν hit καθώς και αυτές των τελευταίων προϊόντων hardware για το PC σας.

Στην επιλογή Reviews κάθε review είναι χωρισμένο σε ενότητες (Graphics, Sound, Playability, System requirements κ.ά.), ούτως ώστε να είναι εξαιρετικά εύκολη η ανεύρεση του σημείου που σας ενδιαφέρει περισσότερο. Σημειωτέον ότι για κάθε ενότητα υπάρχει η σχετική αξιολόγηση.

Η Beta Pool, εφόσον είστε ανήσυχοι για το τι μέλλει γενέσθαι στον κόσμο των games, σας ενημερώνει για όλες τις beta κυκλοφορίες παιχνιδιών.

Με την Downloads μεταφέρεστε στα τελευταία patches παιχνιδιών, ενώ με κλικ στην FTP αποκαλύπτεται μία πλήρης database με αλφαβητική καταχώριση των patches, demos, utilities και demo trailers.

Η παρουσία των επιλογών Live Chat, Forums, Ask "X", RA Show, Contact και Search δικαιολογείται από το γεγονός ότι το site δίνει σημασία στην επικοινωνία με τον gamer. Αν λοιπόν θέλετε να μη σας ξεφεύγει τίποτε, δοκιμάστε τες.

Σε περίπτωση που όλα αυτά σας φαίνονται λίγο μπερδεμένα (που δεν είναι!), η "X" List θα σας βοηθήσει να βγείτε από το λαβύρινθο, αφού σας δίνει τις καλύτερες επιλογές του site για εγγυημένη διασκέδαση!

Υστερα από αρκετό χρόνο περιπλάνησης στις σελίδες του CPR Extreme, διαπιστώσαμε ότι είχαμε μπροστά μας ένα αρκετά προσεγμένο site που σέβεται τον gamer. Μπορείτε να βρείτε τα πάντα (ή σχεδόν τα πάντα) γύρω από τα νέα παιχνίδια, ώστε να είστε έτοιμοι για την επόμενη αγορά σας.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

\+ Πολύ κατατοπιστικά reviews και εύχρηστες σελίδες.

\- Χρειάζεται λίγο περισσότερο χρώμα για να γίνει πιο ευχάριστο.

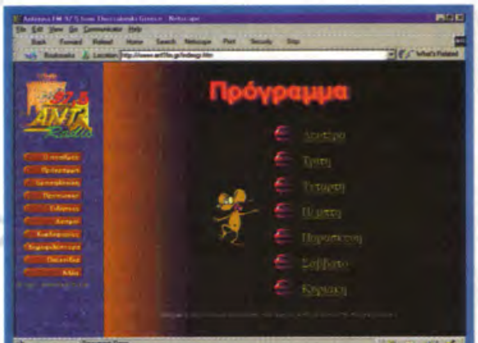
Antenna FM 97.5
http://www.ant1fm.gr

Στο Internet, όπου υπάρχει μία θέση για όλους, οι ραδιοφωνικές παρουσίες τόσο στο εξωτερικό όσο και στη χώρα μας είναι έντονες. Αρκετοί ραδιοφωνικοί σταθμοί έχουν αρχίσει και προσφέρουν τη δική τους σελίδα στο Internet. Οπως ήταν αναμενόμενο, έξω από το χορό δεν θα έμενε ο Antenna, ο οποίος μας προσφέρει τηλεοπτική και ραδιοφωνική διασκέδαση εδώ και αρκετά χρόνια. Το site, λοιπόν, του Antenna FM είναι πραγματικότητα στη συχνότητα των 97.5 της όμορφης Θεσσαλονίκης, η δε ηλεκτρονική διεύθυνσή του είναι η http://www.ant1fm.gr - δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου να προσαρμοστείτε στο στιλ των σελίδων του, το οποίο είναι ανάλαφρο και περιεκτικό.

Το πρώτο που κινεί την περιέργεια του επισκέπτη είναι το link που επιτρέπει την ακρόαση του προγράμματος του Antenna FM ζωντανά σε real audio μέσω Internet, σε οποιοδήποτε μέρος της Γης και αν βρίσκεστε. Εκτός αυτού υπάρχουν διάφορα άλλα καλούδια, όπως η αποστολή μηνυμάτων σε κινητά τηλέφωνα μέσω Internet και η γνωριμία με τους παραγωγούς του Antenna.

Στα αριστερά της οθόνης θα βρείτε το μενού του site με τις επιλογές Ο Σταθμός, Πρόγραμμα, Θεσσαλονίκη, Προσωπικό, Ειδήσεις, Δεσμοί, Κυκλοφορίες, Δημοφιλέστερα, Παιχνίδια και Αλλα.

Ξεκινώντας την περιήγηση στο site, κάνετε κλικ πρώτα στην επιλογή Ο Σταθμός, όπου μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για τη "σταδιοδρομία" του Antenna από το 1988 έως σήμερα.



Το εβδομαδιαίο ραδιοφωνικό πρόγραμμα.

Το πρόγραμμα του σταθμού, το οποίο ως γνωστόν είναι ποικίλο και πλούσιο, παρουσιάζεται για κάθε ημέρα της εβδομάδας ξεχωριστά από την επιλογή Πρόγραμμα. Ετσι δεν πρόκειται να χάσετε καμία εκπομπή.

Εχετε επίσης τη δυνατότητα να γνωρίσετε περισσότερα για την πόλη της Θεσσαλονίκης από το ομώνυμο link, ενώ κάνοντας κλικ στην επιλογή Προσωπικό θα γνωρίσετε όλους τους συντελεστές του σταθμού. Και επειδή ραδιοφωνικός σταθμός -πόσο μάλλον ο Antenna- δεν νοείται χωρίς δελτίο ειδήσεων, κάνετε κλικ στην επιλογή Ειδήσεις και θα έχετε τους τίτλους των κυριότερων ειδήσεων της ημέρας.



Η σελίδα με τις επιλογές του site.



Ολο το ελληνικό hit parade σε MP3 και Real Audio.

Ωστόσο, η επιλογή στην οποία παραμείναμε περισσότερο (μάλλον θα κάνετε κι εσείς το ίδιο) είναι αυτή που φέρει το όνομα Δημοφιλέστερα.

Σε αυτήν μπορείτε να βρείτε ανά μήνα τα Top 10 του ελληνικού και ξένου ρεπερτορίου, και μάλιστα σε μορφή MP3 και Real Audio. Οσον αφορά στο MP3, έχουμε να πούμε μόνο τούτο: η υπέρτατη ευχαρίστηση στον ήχο! Εμείς πάντως ακόμη κατεβάζουμε MP3 για την (προσωπική και μόνο!) συλλογή μας. Και όταν κουραστείτε από όλα αυτά, δεν έχετε παρά να παίξετε ένα Solitaire μετακινώντας το mouse στην επιλογή Παιχνίδια.

Εκτός όλων των προαναφερθέντων, θα βρείτε τις κυκλοφορίες των συλλογών του Antenna σε CD και θα μάθετε αρκετά για το τμήμα Βορείου Ελλάδος των Γιατρών Του Κόσμου, που φιλοξενούνται από τον Antenna, κάτω από τη σελίδα Αλλα.

Σε γενικές γραμμές, το site του Antenna ακολουθεί το μεγάλο του "αδελφό", παρέχοντας κάθε φορά κάτι νέο. Οσον αφορά τώρα στη μουσική διασκέδασή σας, αυτή είναι πλέον εξασφαλισμένη. Συντονιστείτε στον Antenna FM.



Συντονιστείτε στους 97,5!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Ομορφες σελίδες και πλούσιο υλικό.
- Ας μην είμαστε αχάριστοι!

DOOM-CLONES ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Η multiplayer δράση στο αποκορύφωμά της!

Το ξυπνητήρι χτύπησε στις 12:30. Αντε να σηκωθείς ύστερα από τέτοιο ξενύχτι! Το Team Fortress όμως ήταν απολαυστικό. Επειτα από δύο ώρες Arena και άλλες τρεις Quake Action, ήταν καιρός για λίγο team-play... Και όλα αυτά φυσικά μετά τα μεσάνυχτα. Τότε είναι που μαζεύονται όλοι και γίνεται πανικός! Χμ, πρέπει να βελτιώσω την τεχνική μου με τον Sniper στο TF. Κι αυτός ο Paladinos, στο Clan Arena, παραείναι καλός, βρε παιδί μου...

Του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
ndr113@hotmail.com

Αν όλα αυτά σας φαίνονται αλλόκοτα ή πρωτάκουστα, σας πληροφορώ ότι εδώ και πολύ καιρό έχει γίνει τρόπος ζωής για χιλιάδες παίκτες, ενώ συνεχώς εισχωρούν ακόμη περισσότεροι στον απίθανο αυτό κόσμο διασκέδασης των Doom-clone modifications. Αν είστε κι εσείς φίλος των Doom-οειδών, διασκεδάζετε με το να ρίχνετε ρουκέτες στους Stroggs, αλλά θα προτιμούσατε ο αποδέκτης κάθε ρουκέτας να ήταν ένας φίλος ή οποιοσδήποτε άγνωστος, δεν έχετε παρά να μπείτε σε αυτό τον ξεχωριστό κόσμο. Θα τον απολαύσετε όσο τίποτα! Πώς να αρχίσετε; Εδώ είμαστε εμείς. Διαβάστε αυτό το άρθρο, αποκτήστε τα mods, εξασκηθείτε... and join the clan! Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από τη αρχή.

Εν αρχή ην το Quake (δόξα και τιμή στην id και εις τους αιώνας των αιώνων, αμήν) με ενδιαφέρον single-player αλλά και πολύ διασκεδαστικό deathmatch. Υπήρχαν όμως και κάποιοι (οι δοξασμένοι προφήτες της προ-mod εποχής) που ήξεραν τις δυνατότητες του Quake στο Δίκτυο και δεν έμεναν ικανοποιημένοι με τις υπάρχουσες. Οταν πια το πνεύμα τους δεν μπορούσε να μείνει ήρεμο και αδρανές, ξεκίνησαν μια ιερή σταυροφορία που μας έδωσε τα Quake 1 και 2 modifications, φέρνοντάς μας λίγο πριν από τα τέλη του εικοστού αιώνα στη δοξασμένη μεσο-mod περίοδο. Τι γίνεται με τη μετα-mod εποχή; Ας ελπίσουμε ποτέ να μην έρθει, γιατί θα σημάνει το τέλος της υπέρτατης απόλαυσης...

Οπως ελπίζω να καταλάβατε από τα προαναφερόμενα, εδώ και αρκετό καιρό έχουν βγει στο Internet κάποια patches, τα οποία μετατρέπουν το αείμνηστο Quake (αλλά και το Quake 2). Ως σκοπό έχουν να βελτιώσουν τις multiplayer δυνατότητες του, όχι με το να μειώσουν το lag (καθυστέρηση στη μεταφορά σήματος), αλλά με το να προσθέσουν επιπλέον χαρακτηριστικά στο εν λόγω παιχνίδι, καθιστώντας την ενασχόληση με αυτό στο Δίκτυο άκρως απολαυστική. Μετά τις πρώτες δειλές προσπάθειες, που έχαιραν της γενικής αποδοχής του κόσμου, οι προγραμματιστές πήραν θάρρος κι άρχισαν να δημιουργούν κάθε είδους modification. Στόχος του άρθρου αυτού είναι να σας αναφέρει τα κυριότερα (περισσότερο τα διασκεδαστικότερα) και να σας δώσει αρκετές πληροφορίες ώστε να μπείτε κι εσείς σε αυτό τον κόσμο. Δεν θα το μετανιώσετε! Ας ξεκινήσουμε λοιπόν.

CLAN ARENA

Ζυγός αριθμός παικτών μπαίνουν σε μία (συνήθως ειδικά φτιαγμένη) πίστα, έχοντας όλα τα όπλα του Quake 1, με πλήρη πυρομαχικά, για να δώσουν τη μεγάλη μάχη. Χωρίζονται σε ίσες, είτε από πλευράς ατόμων είτε από πλευράς δυναμικότητας, ομάδες και ξεκινά η σφαγή! Ο αγώνας διεξάγεται σε γύρους. Μόλις όλα τα μέλη της μίας ή της άλλης ομάδας (ή και των δύο!) σκοτωθούν, ο γύρος τελειώνει και θεωρείται νικηφόρος για την ομάδα που απέμεινε. Οποια ομάδα φτάσει πρώτη στις πέντε νίκες κερδίζει το παιχνίδι. Οπως ήδη αρκετοί θα έχετε φανταστεί, κυρίαρχο όπλο εδώ είναι το Rocket Launcher, που με το τεράστιο blast του μπορεί να σκοτώσει έναν αντίπαλο με περίπου 3 εύστοχες βολές. Μην υποτιμάτε βέβαια και τις Grenades, οι οποίες δεν κάνουν μεν τόσο μεγάλο damage, αλλά αποδεικνύονται χρήσιμες στις ενέδρες και σε απελπισμένες προσπάθειες για τη νίκη (βλ. Lamer). Οταν όλα τελειώσουν, καιρός για λίγο ψήσιμο με το Thunder-



Ο μανιακός Medic με το τσεκούρι... Πάντα έτοιμος να αφαιρέσει κάτι... νεφρά και συκωταριές από τους αντιπάλους!



Το τρίο του ολέθρου.

bolt. Παρ' όλα αυτά η χρήση του δεν συνιστάται παρά μόνο όταν έχετε ξεμείνει από rockets... Επίσης, δεν χρειάζεται να φοβάστε τις ρουκέτες, τις δικές σας ή του συμπαίκτη σας. Τις περισσότερες φορές είναι ενεργοποιημένο ένα mode από τον server που τις κάνει να μην επηρεάζουν το health σας, κάτι απαραίτητο για το rocket-jump. Τι είναι πάλι τούτο; Ενας τρόπος για να πηδάτε ιδιαίτερα ψηλά, με τη βοήθεια του Rocket Launcher. Αν δεν έχετε εντρυφήσει στην τέχνη του, δεν θα προοδεύσετε σε κανένα Quake mod (so get to work...)! Ακόμη, όταν πεθάνετε η κάμερα αλλάζει και μπορείτε να βλέπετε μέσα από οποιονδήποτε αντίπαλο/συμπαίκτη. Ετσι, ξέρετε το status του (health/armor) και το αναφέρετε στον συμπαίκτη σας, αλλά είναι ευκαιρία και για σας να μαθαίνετε, παρακολουθώντας τους μεγάλους παίκτες εν δράσει (ναι, σε μένα αναφέρομαι!).

Συμβουλές: Πάντα να στοχεύετε εκεί που νομίζετε πως θα πάει ο αντίπαλος και όχι όπου τον βλέπετε εκείνη τη στιγμή. Για τον ίδιο λόγο προσπαθείτε να κινείστε διαρκώς και όσο το δυνατόν πιο απρόβλεπτα. Με αυτό τον τρόπο, θα αποφύγετε ένα μεγάλο μέρος του ρουκετών που θα εκτοξευτούν εναντίον σας και, αν είστε αρκετά τυχεροί, θα επικρατήσετε. Να θυμάστε ότι, αν είστε πιο ψηλά, έχετε το πλεονέκτημα. Γι' αυτό είναι επιτακτική ανάγκη να μάθετε καλά την τέχνη του rocket-jump και να το χρησιμοποιείτε συνεχώς. Φανείτε ρεαλιστές και αν σας έχουν στριμώξει, βάλτε το στα πόδια! Δεν θα σας κατηγορήσει κανείς (εντάξει, μπορεί μερικοί...). Καλύτερο είναι αυτό, παρά να χάσει η ομάδα σας.

TEAM FORTRESS

Το διασκεδαστικότερο και το πιο ενδιαφέρον κατά τη γνώμη μου από τα mods. Μυστικό αλλά και απώτερος σκοπός εδώ είναι το team-play. Γι' αυτό το λόγο το παιχνίδι αποκτά ενδιαφέρον όταν παίζουν τουλάχιστον 6 παίκτες. Εδώ λοιπόν, χωρίζεστε σε δύο ομάδες. Σκοπός είναι να πάρετε τη σημαία του αντίπαλου φρουρίου και να τη φέρετε στο δικό σας. Ωστόσο τις περισσότερες φορές το παιχνίδι παίζεται μόνο για τα kills, οπότε νικά η ομάδα που έχει τα περισσότερα μετά από καθορισμένο χρονικό διάστημα. Ενα από τα πιο σημαντικά ζητήματα στο TF (αυτό που θα ακούσεις πολλές φορές έναν αρχάριο να ρωτάει) είναι το ποιον χαρακτήρα πρέπει να διαλέξετε για να χειρίζεστε. Οι διαθέσιμοι είναι οι Scout, Sniper, Soldier, Demoman, Medic, HW Guy, Pyro, Spy, Engineer. Η επιλογή ενός εξ αυτών είναι εύκολη, αρκεί να ξέρετε τις ιδιαιτερότητές τους, και εξαρτάται από το γούστο σας και τον τρόπο παιχνιδιού σας. Ας δούμε τα χαρακτηριστικά τους:

- **Scout:** Ο πιο γρήγορος από όλους. Χρησιμεύει στο να εισχωρεί στο αντίπαλο στρατόπεδο και να αναφέρει πληροφορίες στους συμπαίκτες του. Επίσης, είναι ο καταλληλότερος για να κλέβει την αντίπαλη σημαία και να την επιστρέφει τάχιστα στο δικό του στρατόπεδο, προτού καν γίνει αντιληπτός από τους αντιπάλους. Σε ό,τι αφορά τα όπλα δεν διαθέτει τίποτα αρκετά επώδυνο, επομένως χρειάζεται να βασιστεί στην ταχύτητά του για να επιτύχει.
- **Sniper:** Οπλισμένος με Sniper Rifle, μπορεί να σας πετύχει από την άλλη μεριά της πίστας και να σας "καθαρίσει" με μία και μόνο βολή. Μοναδική ένδειξη για τους αντιπάλους η κλασική κόκκινη τελεία που σας σημαδεύει! Σε περίπτωση που τη δείτε γύρω σας και δεν είστε Sniper, κάνετε μεταβολή και τρέξτε! Τώρα τελευταία έχει γίνει πολύ της μόδας ο Sniper και πολύ δικαιολογημένα άλλωστε, αφού αποτελεί τρομερό όπλο, ιδιαίτερα στην περίπτωση που οι συμπαίκτες του τον καλύπτουν στις κοντινές αποστάσεις. My first choice!
- **Soldier:** Πρωταρχικό όπλο του το Rocket Launcher, ό,τι πιο ισχυρό για κοντινές αποστάσεις. Βασική αδυναμία του αποτελεί το γεγονός ότι, έπειτα από 4 βολές, χρειάζεται 3 με 4 δευτερόλεπτα για να ξαναοπλίσει! Αν βρείτε τρόπο να μην είστε ευάλωτος αυτά τα λίγα δευτερόλεπτα (hint: hand grenades) και είστε αρκετά καλός στο Arena, ο Soldier είναι η ιδανική επιλογή για εσάς.
- **Demolition Man (Demoman):** Ο ειδικός στις καταστροφές και τις κατεδαφίσεις. Δώστε του χειροβομβίδες και θα καταστρέψει τα πάντα! Τρομερά θανατηφόρος, αν ξέρετε να τον χειριστείτε σωστά. Οι χειροβομβίδες του μπορούν να χρησιμοποιηθούν και με πυροκροτητή, δηλαδή τις ρίχνετε και τις ανατινάζετε όποτε θέλετε! Ο,τι καλύτερο για να στήνετε ενέδρες και να θανατώνετε ανυποψίαστους αντιπάλους. Ο Demoman δεν συνιστάται για αρχάριους, λόγω του ότι πάσχει στις πολύ κοντινές μονομαχίες, αλλά στα χέρια ενός βετεράνου του είδους θα γίνει εφιάλτης.
- **Medic:** Ο γιατρός του στρατοπέδου. Σας προσφέρει πολύτιμη βοήθεια, αυξάνοντας (έστω και παροδικά) το health μέχρι το 150. Γενικά είναι ένα φορητό φαρμακείο, χρήσιμο όταν ανάβει η





Με ένα Sniper Rifle, μεγάλο zoom-in και αρκετή δεξιοτεχνία οι εχθροί σας θα παρακαλούν για έλεος. Προσέξτε όμως μη γίνει το αντίθετο!



GOTCHA! Τα χαιρετίσματά μου στον Αγιο Πέτρο...

μάχη. Για την επίθεση έχει το τσεκούρι (!), με το οποίο κολλάει τον αντίπαλο εξωτικές νόσους, οδηγώντας τον τελικά στο θάνατο (εκτός εάν τον γιατρέψει ένας αντίπαλος medic). Οπότε, η καλύτερη στρατηγική εδώ είναι να τους χτυπάτε με το τσεκούρι και να το βάζετε στα πόδια! Γενικά ο medic δεν είναι για τους φιλόδοξους παίκτες, αφού δεν κάνει πολλά kills, αλλά αποτελεί πάντα ένα χέρι βοηθείας για τους συμπαίκτες.

• **Heavy Weapons Guy:** Ισως ο πιο σπάνια χρησιμοποιούμενος χαρακτήρας του παιχνιδιού. Ναι μεν διαθέτει ένα οπλοπολυβόλο ικανό να αδειάζει σφαίρες με τρομερά γρήγορο ρυθμό, αλλά καθώς πυροβολεί, δεν μπορεί να μετακινείται. Οπότε για τον έμπειρο αλλά και τον μεσαίας κλάσης παίκτη είναι εύκολη λεία (μια χειροβομβίδα και... τετέλεσται!). Δεν σας τον συνιστώ!

• **Pyro:** Ο πυρομανής της παρέας. Βασικός εξοπλισμός του το φλογοβόλο για τις κοντινές αποστάσεις ή η ρουκέτα για τις μακρινές. Και τα δύο είναι πολύ θανατηφόρα, μια και αν σας πετύχουν, θα πάρετε φωτιά και θα χρειαστεί να κάνετε ένα κρύο μπανάκι για να γλιτώσετε... Είναι ό,τι καλύτερο για τους αρχάριους. Κάνει εύκολα kills και δεν απαιτεί μεγάλη δεξιοτεχνία στο χειρισμό του. Με αυτόν άλλωστε ξεκίνησαν όλοι οι μεγάλοι του είδους (ακόμη τον χρησιμοποιούν μερικοί).

• **Spy:** Ο ρουφιάνος της όλης υπόθεσης! Μπορεί να αλλάξει χρώμα και skin διεισδύοντας με ευκολία ανάμεσα στις εχθρικές δυνάμεις μέχρι τη σημαία. Από εκεί και πέρα, την αρπάζει και το σκάει όσο το δυνατόν γρηγορότερα, γιατί αλλιώς θα γίνει εύκολη λεία για τους μανιασμένους αντιπάλους που θα καταφθάσουν διψασμένοι για αίμα (ή μάλλον frag) λίαν συντόμως. Διαθέτει το Tranquilizer Gun, που μειώνει την ταχύτητα αντίδρασης των εχθρών, καθιστώντας έτσι δυσκολότερο το να σας πετύχουν. Σε περίπτωση τώρα που δεν παίζετε για τη σημαία, μπορείτε απλά να εισχωρείτε στο άλλο στρατόπεδο και να μαχαιρώνετε τα ανυποψίαστα θύματα πισώπλατα (σκέτη απόλαυση!).

• **Engineer:** Τελευταία επιλογή σας ο Engineer. Αυτός ειδικεύεται στην κατασκευή Sentry Guns και Dispencers. Τα πρώτα είναι θανατηφόρα οπλοπολυβόλα για όλους όσοι κάνουν το μοιραίο λάθος και βρεθούν μέσα στο πεδίο βολής τους. Τα δεύτερα χρησιμεύουν στον ανεφοδιασμό (σε ammunition αλλά και σε health) των συμπαικτών σας. Γενικότερα, ο Engineer βασίζεται στην ενέδρα για να πετύχει το kill, αλλά μπορεί να βοηθήσει και στην αμυντική γραμμή. Ξεχωρίζει η χειροβομβίδα του, που είναι από τις ισχυρότερες του παιχνιδιού.

Αυτοί λοιπόν είναι οι χαρακτήρες που μπορείτε να επιλέξετε στο Team Fortress. Τώρα μπορείτε να επιλέξετε αυτόν που πιστεύετε πως ταιριάζει περισσότερο στο στιλ παιχνιδιού σας. Το καλύτερο όμως είναι να γνωρίζετε το χειρισμό όλων των χαρακτήρων εξίσου καλά και να επιλέγετε αυτόν που κρίνετε καταλληλότερο σε κάθε περίσταση.

QUAKE ACTION

Ενα από τα λίγα mods για το Quake 2. Βρίσκεται ακόμη σε αρχικό δοκιμαστικό στάδιο, η πρωτοτυπία του ωστόσο και η ευχαρίστηση που προσφέρει είναι τέτοιες που το ανεχόμαστε, χωρίς να υπολογίζουμε τα ελαττώματα που αναπόφευκτα φέρει μία beta έκδοση. Η ιδέα των προγραμματιστών πίσω από το Action ήταν να δημιουργήσουν ένα είδος multiplayer παιχνιδιού που να φέρνει σε "κλέφτες κι αστυνόμους" και να θυμίζει παλαιότερης εποχής χολιγουντιανή ταινία (είναι τρελοί αυτοί οι Γαλάτες, εεε... οι προγραμματιστές). Τελικά, από ό,τι φαίνεται τα κατάφεραν.

Στο παιχνίδι χωρίζεστε σε δύο ομάδες, σκοπός σας δε είναι ο αφανισμός των αντιπάλων (τι πρωτότυπο!). Το τι αντιπροσωπεύει κάθε ομάδα καθορίζεται από τον εκάστοτε server, αλλά συνήθως είναι: SWAT vs Terrorists! Τα όργανα του ολέθρου που σας παρέχονται για να εξολοθρεύσετε κάθε αντίσταση είναι ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Ο,τι τραβάει η ψυχή σας: pistol, akimbo pistols, combat knife, M3 assault weapon, M4 assault rifle, sniper rifle (oh yeah!), handcannon, submachine-gun, degfragmentation grenade. Καθώς θα σκορπάτε τον τρόπο στο διάβα σας, μπορείτε να μαζεύετε διάφορα bonuses όπως silencer (σιγαστήρας), bandolier (επιπλέον πυρομαχικά), laser sight (μαντέψτε μόνοι σας...), cevlar vest (αλεξίσφαιρο γιλέκο!), stealth slippers (αθόρυβα παπούτσια!).

Πολύ μεγάλη προσοχή στο Quake Action δόθηκε στο ρεαλισμό. Κάθε ενέργειά σας διέπεται από ρεαλισμό. Αν πέσετε από ψηλά, πεθαίνετε κατευθείαν. Αν πληγωθείτε, μπορείτε να βάλετε επιδέσμους, αλλά θα είστε ευάλωτος όσο τους έχετε. Οταν τελειώσει ο γεμιστήρας, πρέπει να κάνετε reload. Οι σφαίρες κάνουν damage ανάλογο με το μέρος του σώματος που θα πετύχουν, οπότε με μία-δύο εύστοχες βολές στο κεφάλι, ο αντίπαλος πεθαίνει (όχι σαν κάτι άλλα που χρειάζεται να αδειάσετε όλο το πολυβόλο πάνω του για να ψοφήσει!). Τέλος, για όσους δεν διαθέτουν ομαδικό πνεύμα, το Action προσφέρει τη δυνατότητα για σκέτο deathmatch. Οχι τόσο πολύπλοκο, αλλά εξίσου διασκεδαστικό!

Ενα μεγάλο ευχαριστώ στον αγαπητό φίλο Νίκο "Panic" Παπαδάκο, που είχε την υπομονή να μυήσει την αυτού αδεξιότητά μου στα μυστικά των Quake mods και στον απολαυστικό κόσμο που έκρυβαν.

PC

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

http://www.quakeworld.net: Απολύτως αναγκαία για να παίξετε Doom-clones στο Δίκτυο. Το πρώτο πρόγραμμα που θα πρέπει να αποκτήσετε.

http://www.planetfortress.com: Εδώ θα βρείτε το patch για να παίξετε Team Fortress από τον υπολογιστή σας, καθώς επίσης πολλές πληροφορίες/upgrades/strategy tips και νέα για το επερχόμενο TF 2 στο Half-Life! Αναμένεται αγωνιωδώς από όλη την κοινότητα των Quakers!

http://action.telefragged.com: Patch για αξέχαστες εμπειρίες στο Action Quake 2. Επιβάλλεται μία επίσκεψη από εκεί...!

http://www.planetquake.com: Γενικό site για το Quake, που περιέχει όλα όσα θα θέλατε να μάθετε γι' αυτό, οδηγούς στρατηγικής για κάθε είδους mod, νέα θέματα στο χώρο, αλλά και όλα τα αρχεία που θα χρειαστείτε για on-line Quake. Μην το χάσετε!

VIRTUALITY CAFE - VILLAGE CENTRE: Φραγκοκκλησιάς & Γρανικού, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6806288, 6806317, fax: 6806344

Επιμέλεια: Νίκος Κόκρας
kokni@eexi.gr

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΣΤΟ LINUX

X-Window System

Στο προηγούμενο τεύχος είδαμε τη διαδικασία προσθήκης ελληνικών στη γραμμή εντολών. Σειρά έχει η προσθήκη της δυνατότητας απεικόνισης των ελληνικών χαρακτήρων στο γραφικό περιβάλλον του X- Window System. Δυστυχώς, δεν υπάρχει ακόμη μια ολοκληρωμένη λύση και η διαδικασία εγκατάστασης θα σας κουράσει λίγο. Η σχετική προσπάθεια γίνεται από ελάχιστα άτομα και η προϊστορία της είναι μόλις μερικών μηνών, συνεπώς θα πρέπει όλοι να έχουμε υπομονή.

Καταρχήν, θα πρέπει να εγκαταστήσετε ελληνικές γραμματοσειρές. Τέτοιες γραμματοσειρές θα βρείτε φυσικά στο ftp://argeas.argos.hol.gr/Linux/GREEK, σημείο όπου άλλωστε θα βρείτε καθετί σχετικό με Linux και ελληνικά. Οσον αφορά στη διαδικασία εγκατάστασης των γραμματοσειρών, κάθε πακέτο περιέχει οδηγίες εγκατάστασης, οι οποίες είναι πολύ εύκολο να εφαρμοστούν και λογικά δεν θα έχετε πρόβλημα. Συνιστούμε να τοποθετήσετε τις γραμματοσειρές σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο και με ονοματολογία που θα καθιστά εύκολη τη διαχείρισή τους. Κανονικά, οι γραμματοσειρές υπάρχουν στο /usr/X11R6/lib/X11/fonts (αν και σε μερικές διανομές διαφοροποιείται ελαφρώς το path) και χωρίζονται στις εξής δύο μεγάλες ομάδες: bdf (100dpi, 75dpi, fixed, misc) και Type1 (postscript). Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα directory ../fonts/greek και μέσα σε αυτόν το κατάλογο να δημιουργήσετε τα αντίστοιχα directories (bdf, type1, 100dpi κ.λπ.), αναπαράγοντας τη δομή του καταλόγου για τις ξένες γραμματοσειρές. Εν συνεχεία θα πρέπει να ενημερώσετε το configuration αρχείο του XFree86. Αυτό είναι το /etc/X11/XF86Config και στην αρχή του θα δείτε ότι υπάρχουν δηλωμένα τα fontpaths (π.χ. /usr/X11R6/fonts/75dpi). Κάτω από τις ήδη υπάρχουσες γραμματοσειρές λοιπόν, προσθέστε τις ελληνικές. Την επόμενη φορά που θα ξεκινήσουν τα X, θα έχετε στη διάθεσή σας τις ελληνικές γραμματοσειρές, γεγονός που μπορείτε να το διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι εκτελώντας την εντολή xlsfonts ή τρέχοντας το πρόγραμμα fontselect. Το τελευταίο είναι ένα πρόγραμμα διαχείρισης και επιλογής fonts, που καλό θα ήταν να μάθετε πώς λειτουργεί καθώς αποδεικνύεται πολύ χρήσιμο για την επιλογή κάποιου συγκεκριμένου font. Οσοι έχουν KDE μπορούν, μετά την εγκατάσταση των ελληνικών γραμματοσειρών, να διαλέξουν τις ανάλογες ρυθμίσεις στο control center του KDE και να αποκτήσουν έτσι ένα εξελληνισμένο περιβάλλον εργασίας. Σημειώνεται ότι ο εξελληνισμός του KDE δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμη και ότι μπορείτε να βοηθήσετε ακόμη και εάν δεν έχετε καμιά εμπειρία σε Linux. Αρκεί να γνωρίζετε (στοιχειωδώς) την ελληνική γλώσσα. Περισσότερες πληροφορίες στο http://users.hol.gr/~vrypan/cactus/kde.html

Επιστρέφοντας στην προσθήκη ελληνικών στα X, προτεραιότητα έχει το Netscape. Σε αυτό, για να δείτε ελληνικά, αρκεί να πάτε στα preferences και να διαλέξετε τις ελληνικές γραμματοσειρές που πριν από λίγο εγκαταστήσατε. Για να γράφετε στα ελληνικά, απαιτείται ένα ακόμη βήμα πέραν των γραμματοσειρών: το ελληνικό πληκτρολόγιο. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν δύο πληκτρολόγια που μπορείτε να διαλέξετε: το GRkbd και το grISOXkb. Το πρώτο είναι πολύ πιο εύκολο στην εγκατάστασή του και το συστήνουμε για αρχή. Μόλις το τρέξετε, θα σας παρουσιάσει μια σημαιούλα και με κλικ επάνω της θα αλλάζετε από ελληνικά σε αγγλικά. Το δεύτερο είναι πιο δύσκολο στην εγκατάστασή του, αλλά πολλοί χρήστες αναφέρουν ότι επιτυγχάνουν καλύτερα αποτελέσματα με αυτό. Το μεγάλο πρόβλημα, ωστόσο, έγκειται στο ότι αμφότερα είναι γενικής χρήσης και δεν δουλεύουν σε προγράμματα που κάνουν δική τους διαχείριση στο πληκτρολόγιο, αγνοώντας αυτό των X. Ετσι, προγράμματα όπως τα Xemacs, StarOffice, Applixware και γενικώς όλοι οι Word processors δεν γράφουν ελληνικά. Ειδικά για το StarOffice 4 υπάρχει στο magaz (http://magaz.hellug.gr) ένας προτεινόμενος τρόπος προσθήκης ελληνικών, ελαφρώς περιπετειώδης, ενώ η Stardivision αναφέρει ότι μπορεί να κυκλοφορήσει ελληνική έκδοση του πολύ καλού πακέτου της. Σε κάθε περίπτωση, εάν θέλετε να γράψετε ελληνικά σε κάποια εφαρμογή και δεν σας καλύπτει ένα από τα δύο πληκτρολόγια που ήδη



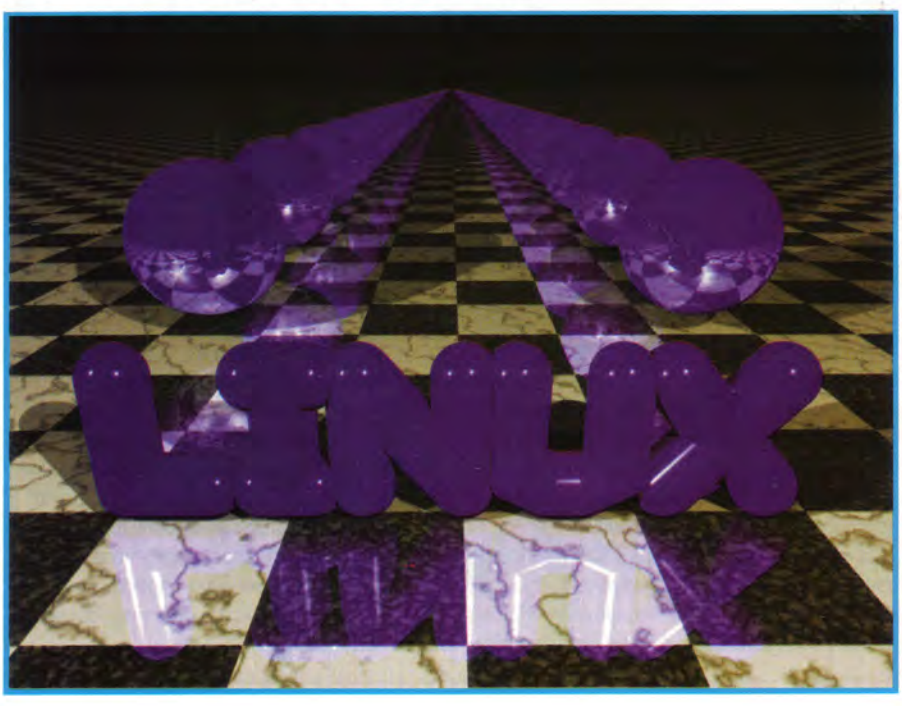
υπάρχουν, θα πρέπει να ψάξετε στο σχετικό How To για την εγκατάσταση ελληνικών, το οποίο θα βρείτε στη διεύθυνση http://students.ceid.upatras.gr/ ğef/linux/docs/HOWTO. Επίσης, εκεί θα βρείτε αναλυτικές οδηγίες για τις ρυθμίσεις που πρέπει να γίνουν, ώστε να γράφετε ελληνικά στο Netscape. Κλείνοντας την αναφορά μας στα ελληνικά, σημειώνουμε ότι από τον προηγούμενο μήνα υπήρξε μια βελτίωση στο πακέτο για την προσθήκη ελληνικών στη γραμμή εντολών και το version number ανέβηκε στο greek-console-1.1.0-3.



KERNEL STATUS

Αρχισε ήδη η διαδικασία προσθήκης patches στον 2.0.36. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές είμαστε στον 2.0.37pre3, αλλά ο .37 δεν αναμένεται να κυκλοφορήσει πριν από τα Χριστούγεννα, σύμφωνα με δήλωση του Alan Cox (maintener της σταθερής σειράς των Kernel). Από την άλλη πλευρά του μετώπου, ο Linus, αφού έβγαλε τον 2.1.131, πήγε διακοπές (!), ενώ υπάρχει ακόμα η πρόθεση να κυκλοφορήσει ο νέος 2.2 μέσα στα Χριστούγεννα. Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, λογικά θα πρέπει να έχουμε στα χέρια μας τη νέα stable 2.2 έκδοση, αλλά μη βιαστείτε να προχωρήσετε σε αναβάθμιση. Η 2.0.xx θα συνεχίσει να υποστηρίζεται για αρκετό καιρό ακόμη, καθώς είναι σίγουρο ότι οι 2.2 πυρήνες δεν θα είναι στα αρχικά στάδια τόσο σταθεροί όσο η ώριμη πλέον σειρά των 2.0.x. Προς αποφυγή παρεξηγήσεων, η έννοια "σταθερός" όσον αφορά στους πυρήνες είναι με την πραγματική σημασία της (και ουχί τη microsoft-ική) και όταν λέμε ότι ο 2.2 δεν θα είναι "πολύ σταθερός", εννοούμε ότι εάν κάνετε πολύ περίεργα και δύσκολα πράγματα, ίσως κάποια στιγμή να εξαναγκαστείτε σε reboot.





OPEN SOFTWARE

Φαίνεται ότι η λογική του Open Software άρχισε να γίνεται αποδεκτή από τους μεγάλους στο χώρο των υπολογιστών, ενώ στα εντυπωσιακά νέα του μήνα περιλαμβάνεται η ανακοίνωση της Silicon Graphics ότι θα υποστηρίζει τόσο το Open Source όσο και το Linux. Τελευταία η IBM έβγαλε μια Java έκδοση με άδεια χρήσης που μοιάζει με αυτήν του GPL, ενώ κάτι παρόμοιο έγινε και με το software της Ericson. Πρόκειται για πολύ ευχάριστα νέα που αποδεικνύουν ότι επιτεύχθηκε ο μεγάλος στόχος του 1998, να κατακτήσει η κοινότητα του Linux τόσο τους μεγάλους του software/hardware όσο και την προσοχή των media. Ωστόσο, αρχίζει ο προβληματισμός σχετικά με το πλήθος των GPL-like αλλά όχι 100% GPL προγραμμάτων. Οι μεγάλοι του χώρου επιμένουν να κάνει κάθε κατασκευαστής από μια άδεια (αρχής γενομένης από τη Netscape), που ναι μεν θα ικανοποιεί τα βασικά του Open Software αλλά χωρίς να είναι γνήσια GPL. Το γεγονός αυτό, αν και μικρής σημασίας σήμερα, ενδέχεται να προκαλέσει πρόβλημα στο μέλλον καθώς δεν θα είναι ξεκάθαρο τι είναι GPL και τι όχι. Για περισσότερα επ' αυτού, δείτε τους προβληματισμούς των developers της Debian διανομής (http://www.debian.org) που είναι πάντα ευαίσθητοι σε τέτοια θέματα.

XFRee86 3.3.3 & 4.0.0

Επιτέλους κυκλοφόρησε η 3.3.3 έκδοση από το XFree.org. Σε αυτή συγκεντρώνονται όλοι οι Xservers για τις καινούριες κάρτες γραφικών. Αυτοί οι Xservers είχαν αναπτυχθεί από τρίτους (π.χ. SuSE, RedHat), προκειμένου να καλυφθούν οι ανάγκες των χρηστών. Αλλωστε, είχε πάρα πολύ καιρό να κυκλοφορήσει μια νέα έκδοση του XFree και τα προβλήματα είχαν αρχίσει να συσσωρεύονται. Ξαφνικά όμως, μετά την

WEB SITE http://filewatcher.org

Συνεχίζοντας την παρουσίαση των καλύτερων Web sites για το Linux, δεν μπορούμε φυσικά να αγνοήσουμε το http://filewatcher.org. Πρόκειται για μια μηχανή αναζήτησης/θεματικό κατάλογο όλων (εντάξει, σχεδόν όλων) των προγραμμάτων για Linux. Εάν ψάχνετε για κάποιο τέτοιο πρόγραμμα και δεν ξέρετε πού να το βρείτε, η απάντηση είναι εδώ. Ακόμη περισσότερο υπάρχει η δυνατότητα αναζήτησης των πακέτων ανάλογα με το format τους (rpm, deb, tgz). Ετσι, είναι πιο εύκολο να βρείτε το πακέτο που ταιριάζει καλύτερα στη διανομή σας.



οριστική (?) επίλυση του θέματος της άδειας χρήσης του X11R6.4, φαίνεται ότι τα πράγματα μπαίνουν σε μια σειρά. Στο URL http://www.xfree86.org θα βρείτε όχι μόνο πληροφορίες για την έκδοση 3.3.3 αλλά και ένα στοιχειώδες χρονοδιάγραμμα που περιέχει επίσης πληροφορίες για την επερχόμενη 4η έκδοση. Εμείς ξεχωρίζουμε δύο νέα χαρακτηριστικά που αναμένουμε με ανυπομονησία: την υποστήριξη true type fonts και multiheading. Αν και η υποστήριξη ttf δεν είναι απαραίτητη, αναμένεται να κάνει τη ζωή μας πιο εύκολη, αφού στην αγορά κυριαρχούν οι ttf γραμματοσειρές και έτσι υποθέτουμε ότι η προσθήκη ελληνικών γραμματοσειρών ίσως γίνει πιο εύκολη. Από την άλλη, το multiheading υποστηρίζεται ήδη από τους εμπορικούς Xservers (MetroX, AccelX), ωστόσο το Open Source είναι πάντα καλύτερο!

ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, TNT ΚΑΙ ATI

Αναφέροντας τα X, θυμηθήκαμε ότι το μεγάλο πρόβλημα στο Linux αποτελούσαν ανέκαθεν οι κατασκευαστές που επέμεναν να μη δίνουν τεχνικές πληροφορίες για τις κάρτες τους. Αντίθετα άλλοι, όπως η Matrox, συνεργάστηκαν άψογα με την κοινότητα του Linux (πράγματι ο MGA Xserver είναι ο καλύτερος Xserver όσον αφορά στην 2D επιτάχυνση). Ευτυχώς αυτά ανήκουν στο παρελθόν, ωστόσο όχι ολοκληρωτικά. Η Nvidia επιμένει να δίνει μόνο binaries και όχι sources, ενώ παρόμοια προβλήματα υπάρχουν και για το 3Dfx. Αυτό που μπορούμε να πούμε είναι ότι πριν από την αγορά μιας κάρτας γραφικών, σε περίπτωση που σας ενδιαφέρει το Linux, θα πρέπει να ρίξετε μια ματιά και στις συμβουλές του XFre86. Η ATI, για παράδειγμα, επιμένει να μη δίνει στοιχεία για το TV out των καρτών της. Το αποτέλεσμα είναι να μην υποστηρίζεται η λειτουργία στις πολύ γνωστές αυτές κάρτες. Μπορείτε βέβαια να βοηθήσετε. Στη διεύθυνση http://ati.veiled.net γίνεται συλλογή "υπογραφών" για να πειστεί η ATI να δώσει τα απαραίτητα στοιχεία στην κοινότητα του Linux. Δεν νομίζουμε ότι χρειάζεται να γράψουμε περισσότερα. Ξέρετε τι πρέπει να κάνετε.

WINDOW MANAGERS - DISTRO'S

Με βάση τα e-mails που λαμβάνει η στήλη, εκτός από τα ελληνικά φαίνεται ότι υπάρχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον στους διάφορους Window managers καθώς και στη σύγκριση μεταξύ των διανομών του Linux που κυκλοφορούν.

Τόσο αυτά τα θέματα όσο και η διαδικασία προσαρμογής του πυρήνα στο σύστημα του καθενός θα αποτελέσουν θέματα για τους αμέσως επόμενους μήνες. Ωστόσο ειδικά για τις διανομές η γενική συμβουλή είναι μία και μοναδική: Διαλέξτε εκείνη στην οποία έχετε μεγαλύτερη εμπειρία, αυτή που υπάρχει ήδη στο δίσκο σας ή στο δίσκο ενός φίλου σας (για να σας βοηθήσει). Κάθε διανομή έχει τα δικά της πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα και σίγουρα δεν υπάρχει η τέλεια. Είναι λοιπόν μεγάλο λάθος να την αλλάζετε κάθε εβδομάδα, γιατί κάτι τέτοιο δεν θα σας επιτρέπει να εγκλιματιστείτε στις ιδιαιτερότητες κάθε διανομής. Μην προσπαθείτε να βρείτε μία που δεν θα έχει το συγκεκριμένο πρόβλημα που συναντήσατε, αντίθετα προσπαθήστε να το λύσετε (ή ρωτήστε πώς λύνεται).

PC

ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΗΝ COMMAND LINE;

Πολλές φορές χρειάζεται να εντοπίσουμε κάποιο αρχείο. Αντί να κοιτάμε αμήχανα τη γραμμή εντολών, προσπαθώντας να μαντέψουμε πού στο καλό θα μπορούσε να είναι, μπορούμε να αναλάβουμε δράση χρησιμοποιώντας κάποια χρήσιμα εργαλεία του Linux όπως το locate. Αυτό δεν ψάχνει το δίσκο αλλά σε μία database που δημιουργείται ανά τακτά χρονικά διαστήματα (συνήθως κάθε βράδυ) μέσω της κατάλληλης καταχώρισης στο cron. Η database αυτή περιέχει το σύνολο των αρχείων και καταλόγων που υπάρχουν στο δίσκο σας. Οταν ψάχνετε λοιπόν ένα αρχείο, δεν έχετε παρά να δώσετε την εντολή "locate filename" και το αποτέλεσμα θα εμφανιστεί στην οθόνη σας. Εάν οι καταχωρίσεις είναι πολλές και σκρολάρουν στην οθόνη πολύ γρήγορα, δοκιμάστε την εντολή "locate filename | more" (το σύμβολο | λέγεται pipe, θα αναφερθούμε δε σε αυτό στο επόμενο τεύχος). Βέβαια το locate εξαρτάται από το πόσο ενημερωμένη είναι η database. Εάν έχετε αμφιβολίες για αυτό, δοκιμάστε να την ενημερώσετε χειροκίνητα με την εντολή /usr/bin/updatedb.

Εκτός από το locate, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πιο παραδοσιακά εργαλεία, όπως το find και το whereis. Το whereis ψάχνει για binaries/sources/manpages, ενώ το find είναι ένα από τα πιο ισχυρά εργαλεία της γραμμής εντολών. Οι έρευνες που μπορούμε να πραγματοποιήσουμε με το find είναι πραγματικά απεριόριστες. Εάν για παράδειγμα θέλουμε όλα τα αρχεία που ανήκουν στο χρήστη user με id 502, τότε αρκεί η εντολή "find -uid502" από το /. Αν πάλι θέλουμε να βρούμε ποια αρχεία δεν ανήκουν σε κανέναν χρήστη (κάτι που μερικές φορές μπορεί να αποτελεί και ύποπτη κατάσταση), τότε δίνουμε την εντολή "find - nouser". Περισσότερα θα βρείτε στην main page του find, η οποία είναι λίγο στρυφνή για τον αρχάριο αλλά σταδιακά η μελέτη της θα αποδειχτεί πολύ χρήσιμη.

Touch the music!



Jeronimo Groovy

Παναγή Τσαλδάρη 24 & Νικολάου Πλαστήρα, 151 27 Μελίσσια Τηλ.: 613 4444 Fax.: 803 2562

Lois . Lois CREATIVE STUDIO ΤΗΛ.: 01. 976 5516

ΔΙΚΤΥΟ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ

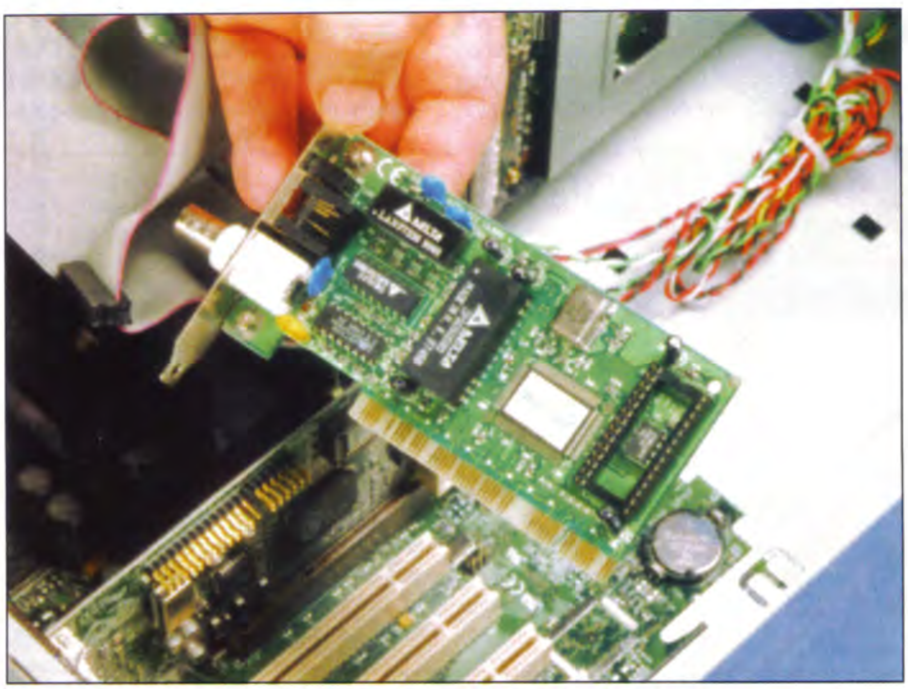
"Δικτυωθείτε" εύκολα και γρήγορα!

Η ιδέα αυτού του άρθρου γεννήθηκε τελείως τυχαία. Ενα απόγευμα, προσπαθώντας με ένα φίλο μου να παίξουμε το Quake 2 σε δύο υπολογιστές που ήταν συνδεδεμένοι κανονικά με κάρτες δικτύου, βρεθήκαμε μπροστά σε αδιέξοδο: Αν και οι υπολογιστές επικοινωνούσαν κανονικά και ανταλλάσσαμε αρχεία μεταξύ τους, δεν μπορούσαμε με τίποτα να κάνουμε το παιχνίδι να τρέξει στο δίκτυο. Ηταν η πρώτη φορά που θα έπαιζα ένα action game, αλλά, όπως φαίνεται, η μαγεία των adventures και των RPGs δεν με άφηνε να ζήσω αυτή την "αμαρτία".

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ενιωσα πραγματική έκπληξη όταν, ρωτώντας διάφορους φίλους μου αλλά και κάποια άτομα στο περιοδικό, διαπίστωσα ότι κανένας δεν ήξερε να μου πει τι μπορούσε να φταίει. Μέχρι και με Internet café που ήξερα ότι έχει εγκαταστήσει το συγκεκριμένο παιχνίδι επικοινώνησα, αλλά και πάλι δεν πήρα καμιά ουσιαστική βοήθεια. Η έκπληξή μου όσο περνούσε ο χρόνος όλο και μεγάλωνε. Μα να μη μου δίνει κανείς ουσιαστική απάντηση; Φυσικά δεν υπήρχε τίποτα το μεταφυσικό στην όλη ιστορία - το πρόβλημα εντοπίστηκε, λύθηκε αποτελεσματικά, και η εμπειρία μου αυτή στάθηκε αφορμή για να γραφτεί το παρόν άρθρο, ύστερα από σχετική συζήτηση με τον αρχισυντάκτη του περιοδικού.

Η λύση βρέθηκε για ακόμη μία φορά μέσω του Internet: διάβασμα σχετικών newsgroups, ψάξιμο στις σελίδες για εταιρίες που φτιάχνουν κάρτες δικτύου, επίσκεψη σε ειδικά fora - μέχρι που τελικά, έπειτα από ένα γερό ξενύχτι, πέτυχα διάνα. Βρήκα μια σελίδα στο Internet που εξηγούσε βήμα προς βήμα το τι πρέπει να κάνει κάποιος για να στήσει σωστά ένα δίκτυο που θα βασίζεται στο TCP/IP.



Ο,τι ήθελα κι εγώ δηλαδή. Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα με τη σειρά.

Οι εξελίξεις στον τομέα του hardware το τελευταίο εξάμηνο έχουν πάρει τη μορφή χιονοστιβάδας. Νέα προϊόντα, που περιέχουν κάθε φορά την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, κυκλοφορούν περίπου κάθε 3-4 μήνες. Η λέξη "αναβάθμιση" έχει χάσει πια την πραγματική έννοιά της, και αυτό γιατί ένα σύστημα που αγοράστηκε πριν από 10-12 μήνες σήμερα πλέον δεν μπορεί να πουληθεί με τίποτα. Σε ελάχιστο χρόνο περάσαμε από τους 486DX στους απλούς Pentium, μετά στους Pentium MMX και κατόπιν στους Pentium II. Και έχει ο Θεός ακόμα, αφού νέοι επεξεργαστές βρίσκονται προ των πυλών.

Οποιος λοιπόν διαθέτει έναν απλό Pentium και θελήσει να κάνει αναβάθμιση σε Pentium II ουσιαστικά θα μείνει με άδεια χέρια, αφού σχεδόν τίποτα από όσα χρησιμοποιούσε στον παλιό υπολογιστή του δεν θα ταιριάζει στον καινούριο. Νέα motherboard, νέο κουτί, νέος επεξεργαστής, νέες μνήμες, νέα κάρτα γραφικών - ιδιαίτερα τώρα, που όλες οι καινούριες είναι ταυτόχρονα 2D/3D και μάλιστα διατίθενται σε πολύ καλή τιμή.

Ολα αυτά είναι σχεδόν υποχρεωτικά. Και φυσικά ο ενδιαφερόμενος θα προμηθευτεί και έναν καινούριο σκληρό, αφού οι τωρινοί 5,1GB στοιχίζουν όσο ο παλιός του 1,2GB. Οπότε τι μένει; Στην καλύτερη περίπτωση το monitor και η κάρτα ήχου. Και το υπόλοιπο σύστημα τι το κάνει; Δεν το παίρνει κανείς, αφού δεν χρησιμεύει σχεδόν σε τίποτα. Τι ειρωνεία, αλήθεια, για υπολογιστές Pentium στα 120/133...

Με αυτά και με αυτά, αρκετός κόσμος που τα τελευταία χρόνια είχε προμηθευτεί έναν απλό Pentium και τώρα αποφασίζει να αγοράσει και έναν Pentium II μένει και με δεύτερο υπολογιστή ή, στη χειρότερη περίπτωση, με σημαντικά κομμάτια του.

Το επόμενο βήμα είναι σχετικά απλό και δίνει αρκετές νέες δυνατότητες στο χρήστη: Γιατί να μη στήσει ένα μικρό δίκτυο σπίτι του; Ουσιαστικά αυτό που χρειάζεται είναι ένα δεύτερο monitor. Τώρα πια, που η τεχνολογία κινείται προς τα 17-19" monitors (καλά, δεν συζητώ για τα επονομαζόμενα flat, που σε δύο-τρία χρόνια θα κυριαρχούν στην αγορά), καθένας με σχετικά λίγα χρήματα μπορεί να πάρει ένα 15άρι monitor και έτσι να έχει δύο ολοκληρωμένα συστήματα.

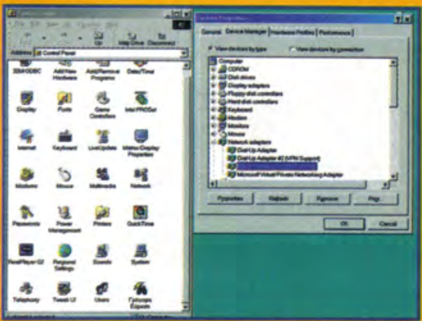
Προτού συνεχίσουμε όμως, ας σας περιγράψω

πώς απόκτησα ένα μικρό δίκτυο από δύο υπολογιστές.

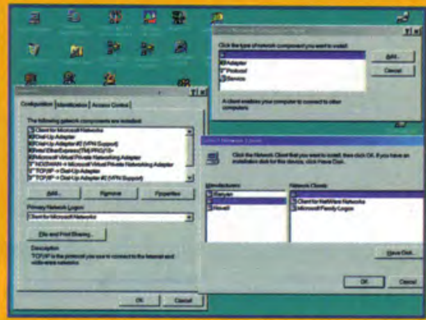
Έχοντας έναν Pentium 166 MMX, χρειάστηκε να τρέξω ένα παλιό παιχνίδι στο DOS, για να δω κάτι που ήθελε ένας αναγνώστης. Σημειώστε εδώ ότι, για να πετύχω απόλυτη συμβατότητα με τα παλιά παιχνίδια, δεν μπορούσα να βάλω στον υπολογιστή μου ούτε τα Windows 95B ούτε, φυσικά, τα Windows 98. Ε, απλά το παιχνίδι -το πολύ καλό Shadow of the Comet- δεν παιζόταν με τίποτα. Έκανε σαν να είχε τρελαθεί από την υπολογιστική δύναμη. Η σκέψη για την απόκτηση ενός δεύτερου υπολογιστή ωρίμαζε μέσα μου. Ελάτε όμως που δεν ήθελα να χαλάσω χρήματα...

Η λύση βρέθηκε όταν ένας γνωστός μου απο-

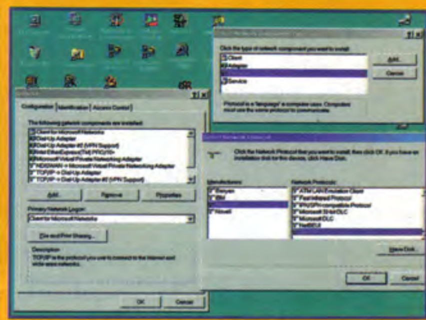
ΟΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΚΤΥΟ



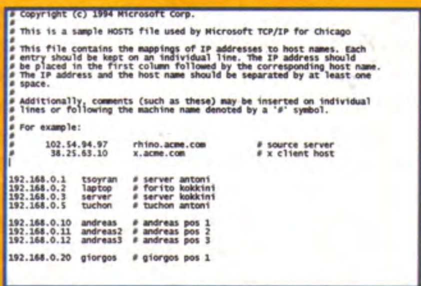
Αφού εγκαταστήσετε την κάρτα σας, βεβαιωθείτε μέσω του Control Panel/System/Network Adapter ότι η εγκατάσταση έχει γίνει σωστά.



Μέσω των Control Panel/Network (Add)/Client (Add)/Microsoft/ Client for Microsoft Network θα εγκαταστήσετε το τελευταίο.



Μέσω των Control Panel/Network (Add)/Protocol(Add)/Microsoft/TCP/IP θα εγκαταστήσετε το τελευταίο.



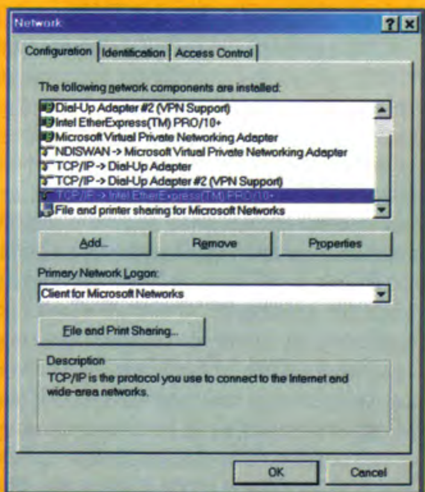
```
# Copyright (c) 1994 Microsoft Corp.
#
# This is a sample HOSTS file used by Microsoft TCP/IP for Chicago
#
# This file contains the mappings of IP addresses to host names. Each
# entry should be kept on an individual line. The IP address should
# be placed in the first column followed by the corresponding host name.
# The IP address and the host name should be separated by at least one
# space.
#
# Additionally, comments (such as these) may be inserted on individual
# lines or following the machine name denoted by a '#' symbol.
#
# For example:
#
#      102.54.94.97     rhino.acme.com          # source server
#       38.25.63.10     x.acme.com              # x client host

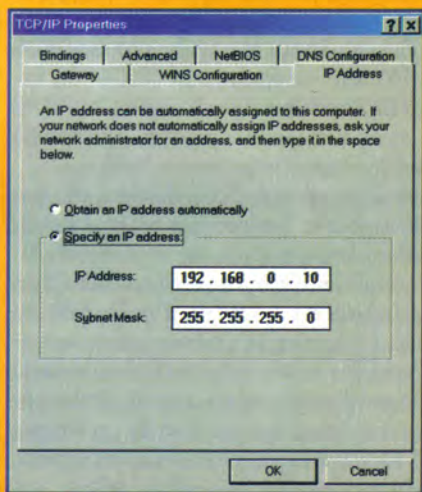
192.168.0.1   tsoyran   # server antoni
192.168.0.2   laptop    # forito kokkini
192.168.0.3   server    # server kokkini
192.168.0.5   tuchon    # tuchon antoni

192.168.0.10  andreas   # andreas pos 1
192.168.0.11  andreas2  # andreas pos 2
192.168.0.12  andreas3  # andreas pos 3

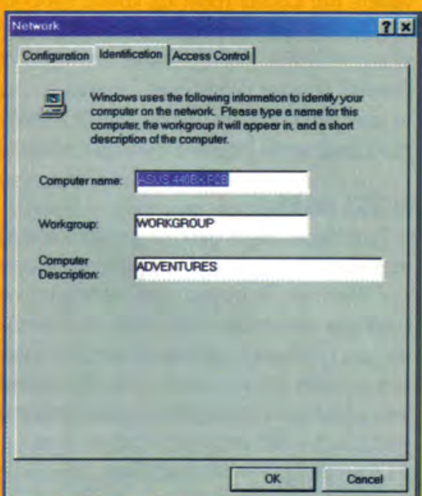
192.168.0.20  giorgos   # giorgos pos 1
```

Φωτογραφία του δικού μου αρχείου host. Θυμηθείτε μόνο ότι ακριβώς το ίδιο αρχείο πρέπει να βάλετε στο κεντρικό directory των Windows και στους δύο υπολογιστές του δικτύου σας.

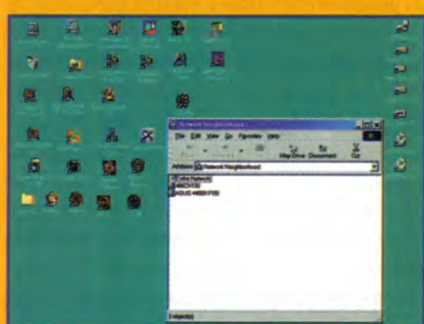




Από το Network θα βεβαιωθείτε ότι έχει εγκατασταθεί το TCP/IP για την κάρτα σας. Από το Properties θα βάλετε στο IP Address τη διεύθυνση που θα έχουν οι υπολογιστές σας. Φυσικά τα νούμερα θα είναι διαφορετικά για τον καθένα, παραδείγματος χάριν 192.168.0.1 για τον πρώτο και 192.168.0.2 για τον δεύτερο.



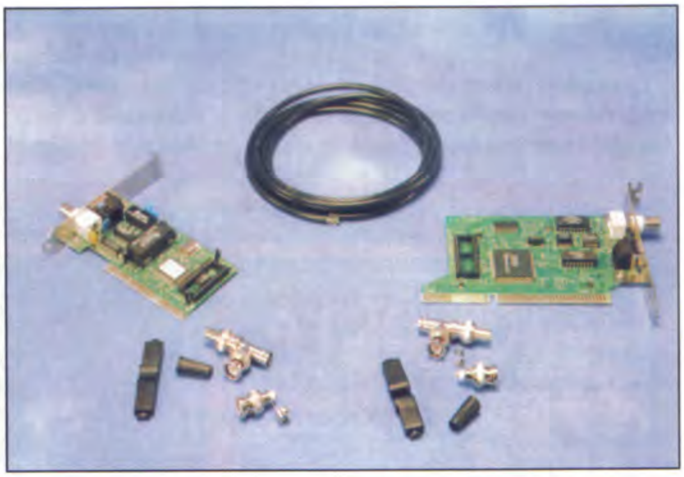
Από το Network βεβαιωθείτε ότι στο Workgroup έχετε δηλώσει το ίδιο όνομα και στους δύο υπολογιστές, παραδείγματος χάριν το workgroup.



Αφού κάνετε σωστά την εγκατάστασή σας, από το Netwotk Neighborhood θα βλέπετε τους υπολογιστές του δικτύου σας.



Αφού έχουμε βάλει τις κάρτες δικτύου συνδέουμε τους δύο υπολογιστές με το ειδικό καλώδιο, προσέχοντας μόνο να "κάτσουν" σωστά τα βύσματα.



Τα υλικά που χρειάζεστε για να συνδέσετε με κάρτες δικτύου δύο υπολογιστές.

φάσισε να αποκτήσει έναν Pentium 233 MMX. Προηγουμένως είχε έναν 486DX στα 100MHz, που πλέον δεν ήξερε τι να τον κάνει. Του τον ζήτησα λοιπόν, και αυτός χωρίς κανένα πρόβλημα μου τον έδωσε. Το μόνο που έκανα ήταν να αγοράσω δεύτερο μόνιτορ. Ετσι είχα λύσει πια όλα μου τα προβλήματα. Επαιζα τα παιχνίδια μου στον Pentium 166 MMX και έγραφα στον 486DX/100. Επιπλέον βρήκα έναν σκληρό 700MB και τοποθέτησα και σε αυτόν τα Windows 95A, αφού φυσικά πρώτα ανέβασα τη μνήμη του στα 16MB.

Αφού όλα πλέον δούλευαν κανονικά, μου γεννήθηκε η ιδέα να δικτυώσω τους δύο υπολογιστές, ώστε να μεταφέρω αρχεία από τον έναν στον άλλο κατευθείαν, χωρίς να χρησιμοποιώ δισκέτες κ.λπ. Επισκέφθηκα το κατάστημα υπολογιστών που διαθέτει ένας φίλος μου, αποφασισμένος να προμηθευτώ δύο πολύ φτηνές κάρτες δικτύου, αφού άλλωστε η δουλειά για την οποία τις ήθελα ήταν πολύ απλή. Τελικά αγόρασα μόνο μία, μια Micronet PCI, αφού βρήκα μια πολύ καλή κάρτα της Intel, την Ether Express PRO/10+, από έναν φίλο.

Η τελευταία, αν και ISA κάρτα, είναι ακριβούτσικη - αλλά φυσικά όταν στη δίνουν τζάμπα δεν λες κουβέντα. Εγκατέστησα λοιπόν τις κάρτες στους δύο υπολογιστές, "σετάρισα" σωστά το δίκτυο μέσα από τα Windows και στους δύο υπολογιστές, και το μικρό θαύμα συντελέστηκε. Οι υπολογιστές επικοινωνούσαν κανονικά, αντάλλασσαν αρχεία μεταξύ τους, όλα δούλευαν κανονικά. Ημουν ένας ευτυχισμένος θνητός, που είχε σπίτι του ένα μικρό δίκτυο και έκανε μια χαρά τη δουλειά του.

Μέχρι που ένας φίλος ζήτησε να φέρει τον υπολογιστή του και να τον συνδέσουμε με τον δικό μου Pentium, για να προσπαθήσουμε να παίξουμε το Quake. Συμφώνησα, αγόρασε λοιπόν μία φτηνή κάρτα δικτύου για τον υπολογιστή του και ήρθε σπίτι μου. Εγκαταστήσαμε κανονικά την κάρτα στον υπολογιστή του φίλου μου, συνδέσαμε τους υπολογιστές με το ειδικό καλώδιο, και όλα φαίνονταν εντάξει. Οι υπολογιστές έβλεπαν ο ένας τον άλλο, ανταλλάξαμε και μερικά αρχεία για δοκιμή, κανένα πρόβλημα. Μέχρι που εγκαταστήσαμε το Quake 2, και τότε συνέβη το μοιραίο που περιγράφω στην αρχή του άρθρου.

ΕΓΚΑΘΙΣΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Ας πάρουμε λοιπόν τα δεδομένα από την αρχή για ακόμη μία φορά. Εχετε σπίτι σας δύο υπολογιστές και θέλετε να τους συνδέσετε μεταξύ τους. Τι πρέπει να κάνετε;

Καταρχήν θα χρειαστείτε δύο κάρτες δικτύου με έξοδο BNC. Πάρτε δύο φτηνές Micronet, κάνουν τη δουλειά τους. Απλά φροντίστε, για την αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων με τα διαθέσιμα IRQ, να είναι PCI και όχι ISA. Εν συνεχεία θα χρειαστείτε καλώδιο RG58 τύπου BNC και δύο ακροδέκτες, που πρέπει να κολληθούν πάνω στις άκρες του καλωδίου. Για τη σύνδεση δύο υπολογιστών θα χρειαστείτε ακόμη δύο T τύπου BNC και δύο τερματικά των 50Ω. Αν δεν μπορείτε να κολλήσετε εσείς το καλώδιο, ζητήστε το από το μαγαζί όπου το αγοράσατε ή από κάποιον φίλο σας που ξέρει.

Τώρα πια είστε έτοιμοι για τη σύνδεση. Ανοίξτε προσεκτικά τα καπάκια των δύο υπολογιστών και βάλτε στις κατάλληλες υποδοχές (SLOT) τις κάρτες, αν είναι PCI σε θέση για PCI, αν είναι ISA σε θέση για ISA. Βεβαιωθείτε ότι έχουν "κάτσει" καλά στις θέσεις τους, βιδώστε τες πάνω στο πλαίσιο των υπολογιστών και, τέλος, βιδώστε ξανά τα καπάκια στους υπολογιστές σας. Εννοείτε ότι όλα αυτά γίνονται με κλειστό το ρεύμα του υπολογιστή. Εν συνεχεία βάλτε προσεκτικά από ένα T στην έξοδο κάθε κάρτας και στρίψτε το για να "κάτσει" σωστά πάνω στην έξοδο της κάρτας δικτύου. Στη μία άκρη του T συνδέστε το καλώδιο που θα ενώνει τους δύο υπολογιστές, ενώ στην κενή θέση των T βάλτε από ένα τερματικό. Εννοείτε ότι και αυτά πρέπει να τα "στρίψετε", ώστε να πιάσουν καλά πάνω στα T.

Περνάμε πλέον στην εγκατάσταση των ειδικών drivers των καρτών δικτύου.

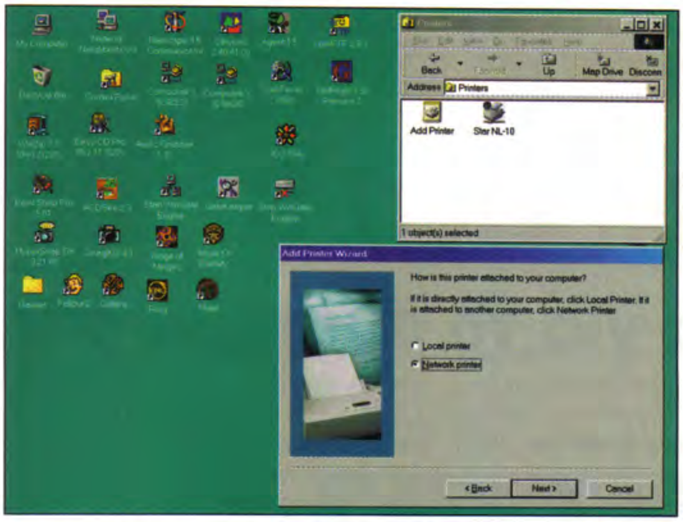
Πρέπει να έχετε έτοιμες τις δισκέτες που συνοδεύουν τις κάρτες δικτύου, γιατί σε αυτές βρίσκονται οι εν λόγω drivers. Στις περισσότερες περιπτώσεις θα χρειαστείτε και το CD των Windows 95/98, γιατί θα πρέπει να εγκατασταθούν κάποια επιπλέον αρχεία από αυτά. Ετσι, όταν πατήσετε το διακόπτη που ανοίγει το ρεύμα του υπολογιστή σας και φορτωθούν τα Windows, αυτά θα εντοπίσουν ότι έχει προστεθεί στον υπολογιστή σας μία νέα κάρτα και θα σας ζητήσουν να ορίσετε πού ακριβώς υπάρχουν οι drivers για την κάρτα αυτή. Το πρώτο μέρος όπου ψάχνουν για τους καινούριους drivers είναι στο drive A. Ετσι, αν έχετε εισαγάγει τη δισκέτα με τους οδηγούς της κάρτας στο drive A, τα Windows θα τους εντοπίσουν αμέσως. Υπάρχει περίπτωση οι drivers αυτοί να είναι σε κάποιο subdirectory της δισκέτας, π.χ. στο win95, όποτε εσείς πρέπει να υποδείξετε το σωστό directory όπου βρίσκονται οι εν λόγω drivers.

Αφού τελειώσει η εγκατάσταση επιτυχώς, πηγαίνετε στο Control Panel και κάνετε διπλό κλικ στο System. Στο παράθυρο που ανοίγει, κάνετε κλικ στο Device Manager και εν συνεχεία στο Network Adapter. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει η κάρτα του δικτύου σας και ότι δεν υπάρχει κάποιο κίτρινο θαυμαστικό (σημαίνει πρόβλημα) πάνω της.

HOST FILES

Το επόμενο βήμα είναι να φτιάξετε δύο ίδια host files, τα οποία θα βάλετε μέσα στο directory των Windows. Τα αρχεία αυτά λειτουργούν ως database και υποδεικνύουν στον υπολογιστή το σε ποια διεύθυνση ακριβώς να κοιτάξει, δηλαδή κάτι σαν mini-domain name server. Χρησιμοποιώντας το Notepad δημιουργήστε ένα καινούριο αρχείο. Γράψτε μέσα ό,τι βλέπετε στη συνέχεια:

```
# Copyright (c) 1994 Microsoft Corp.
#
# This is a sample HOSTS file used by Microsoft TCP/IP for Chicago
#
# This file contains the mappings of IP addresses to
```





Για να μπορείτε να εκτυπώνετε μέσω δικτύου, πρέπει να εγκαταστήσετε τον εκτυπωτή που έχετε και στο δεύτερο υπολογιστή σας. Μέσω των Printer/Add Printer θα επιλέξετε το Network Printer. Στη συνέχεια μέσω του Browse θα πάτε στον άλλο υπολογιστή σας και θα επιλέξετε τον εκτυπωτή που έχετε. (Ναι, εκτυπώνω ακόμα με τον... παππού!)

host names. Each
entry should be kept on an individual line. The IP address should
be placed in the first column followed by the corresponding host name.
The IP address and the host name should be separated by at least one
space.
#
Additionally, comments (such as these) may be inserted on individual
lines or following the machine name denoted by a '#' symbol.
#
For example:
#
102.54.94.97 rhino.acme.com # source server
38.25.63.10 x.acme.com # x client host

192.168.0.10 andreas1 # andreas pos 1
192.168.0.11 andreas2 # andreas pos 2

192.168.0.20 nikos1 # nikos pos 1

Εννοείτε ότι αντί για andreas1 και andreas2 θα δώσετε τα δικά σας ονόματα (π.χ. kostas1 κ.λπ.).

Βεβαιωθείτε ότι πατάτε το πλήκτρο Enter στο τέλος κάθε σειράς, αλλιώς τα Windows 95/98 θα έχουν προβλήματα στην αναγνώριση του αρχείου αυτού.

Σώστε το αρχείο μέσα στο directory των Windows, δίνοντας το όνομα "host." ακριβώς όπως το βλέπετε, δηλαδή: εισαγωγικά, η λέξη host, μία τελεία και πάλι εισαγωγικά. Έτσι το Notepad θα σώσει το αρχείο που φτιάξατε με το όνομα host αλλά χωρίς κάποιο extension.

ΡΥΘΜΙΖΟΝΤΑΣ ΣΩΣΤΑ ΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Κατά τη διάρκεια των ακόλουθων ο υπολογιστής σας μπορεί να κάνει μερικές φορές restart, για να επιβεβαιώνει τις αλλαγές στις οποίες προβαίνετε. Δεν είναι τίποτα ανησυχητικό.

Αφού τελειώσετε με τα αρχεία hosts, πηγαίνετε πάλι στο Control Panel και κάνετε διπλό κλικ στο Network.

1. Στο μενού Configuration βεβαιωθείτε ότι υπάρχει εγκαταστημένο το πρωτόκολλο TCP/IP. Αν δεν είναι, εγκαταστήστε το μέσω των επιλογών Add/Protocol/Add/Microsoft/. Επιλέξτε το TCP/IP και πατήστε το OK.

2. Αν δεν υπάρχει ούτε το Client For Microsoft Windows, εγκαταστήστε το μέσω των Add/Client/Add/Microsoft/. Επιλέξτε το Client For Microsoft Windows και πατήστε το OK.

3. Βρείτε το "TCP/IP - Όνομα της κάρτας δικτύου σας" και κάνετε διπλό κλικ σε αυτό. Τώρα, στο IP Address επιλέξτε "Specify an IP address" και δώστε τη διεύθυνση που έχετε εισαγάγει και στο host αρχείο που δημιουργήσατε λίγο πριν. ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΕΤΕ ΚΑΛΑ ΩΣΤΕ ΝΑ ΔΩΣΕΤΕ ΣΕ ΚΑΘΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΟΥ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΕΙ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΚΑΙ ΟΧΙ ΣΤΟΝ ΑΛΛΟ.

4. Κάνετε επίσης κλικ στο "File and print sharing" και τσεκάρετε και τις δύο επιλογές που υπάρχουν σε αυτό.

5. Στο μενού Identification, δώστε όποιο όνομα θέλετε στο Computer Name (να είναι όμως διαφορετικά ανάμεσα στους δύο υπολογιστές), όπως και στο Computer Description. ΠΡΟΣΟΧΗ: Το όνομα στο Workgroup πρέπει να είναι ίδιο σε ΟΛΟΥΣ τους υπολογιστές του δικτύου (για παράδειγμα, κοινό όνομα σε όλους το "Workgroup").

6. Τέλος, πηγαίνετε στο My Computer και κάνετε δεξί κλικ στο εικονίδιο του σκληρού σας. Επιλέξτε "Sharing" και εν συνεχεία τσεκάρετε τα "Share As" και "Full".

Αν τα έχετε κάνει όλα σωστά, τότε το δίκτυό σας θα λειτουργεί κανονικά.

Το Quake 2 δεν έτρεχε γιατί δεν είχαμε ορίσει στο TCP/IP των καρτών δικτύου IP διευθύνσεις. Καθώς όμως φτιάξαμε το host αρχείο και βάλαμε IP Address στο TCP/IP της κάρτας δικτύου μας, θα μπορούμε να παίζουμε οποιονδήποτε τίτλο θέλουμε μέσα από το δίκτυό μας χωρίς κανένα πρόβλημα.

ΤΡΟΠΟΙ ΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Οι υπολογιστές που τρέχουν Windows 95/98 μπορούν να συνδεθούν δικτυακά κυρίως με τρεις διαφορετικούς τρόπους:

1. Ο πρώτος και πιο απλός είναι με ένα ειδικό καλώδιο που συνδέεται στην παράλληλη ή τη σειριακή θύρα τους. Χρησιμοποιείται ελάχιστα σήμερα, γιατί ουσιαστικά το μόνο που μπορεί να κάνει ο χρήστης είναι η μεταφορά αρχείων με μειωμένη ταχύτητα και το να παίξει συγκεκριμένους τίτλους.

2. Ο δεύτερος είναι να πάρει δύο κάρτες δικτύου με έξοδο BNC. Είναι ό,τι πρέπει για σύνδεση δύο-τριών υπολογιστών μεταξύ τους. Η μέγιστη ταχύτητα σύνδεσης που επιτυγχάνεται εν προκειμένω είναι 10Mbps. Η σύνδεση στην περίπτωση αυτή είναι εν σειρά, δηλαδή ο υπολογιστής Α συνδέεται με τον Β, ο Β με τον Γ κ.ο.κ.

3. Ο τρίτος τρόπος είναι να πάρει ο χρήστης κάρτες δικτύου με έξοδο UTP. Εδώ διακρίνουμε δύο περιπτώσεις:

3.1 Η πρώτη είναι να συνδέσει ΜΟΝΟ δύο υπολογιστές μεταξύ τους με UTP καλώδιο. Προσοχή όμως, γιατί στην περίπτωση αυτή θα χρειαστεί ειδική συνδεσμολογία στο καλώδιο, κάτι που μπορεί να γίνει μόνο από ειδικό.

3.2 Η δεύτερη περίπτωση είναι να συνδέσει περισσότερους από δύο υπολογιστές μεταξύ τους. Τώρα θα χρειαστεί οπωσδήποτε και μία συσκευή HUB. Πάνω στη συσκευή αυτή θα συνδεθούν αυτόνομα οι υπολογιστές και θα επικοινωνούν μέσω του HUB.

PC

WINDOWS SYSTEM TOOLS

Απαραίτητα εργαλεία για το σύστημά σας

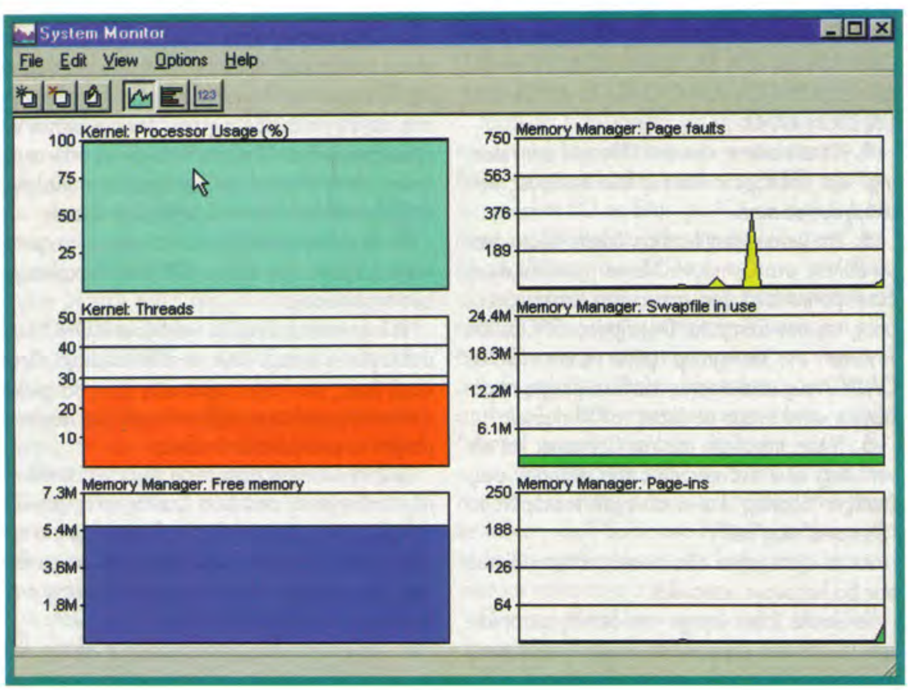
Αυτό το μήνα θα εξετάσουμε τα εργαλεία που μας προσφέρουν τα Windows για να διαχειριστούμε και να ελέγξουμε το σύστημά μας. Υπάρχουν αρκετά εργαλεία στα Windows 95, ενώ τα W98 προσθέτουν μερικά ακόμα. Ετσι, ανάμεσά τους θα βρούμε προγράμματα για τον έλεγχο των πόρων του συστήματος, τη διαχείριση και τη συντήρηση του σκληρού δίσκου, την επίλυση διάφορων προβλημάτων (π.χ. conflicts) κ.ά.

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου

Καταρχήν θα επαναλάβουμε ότι τα Windows 98 παρέχουν περισσότερα εργαλεία από τα W95, ενώ θα διευκρινίσουμε ότι υπάρχουν ορισμένες μικροδιαφορές ανάμεσα στα εργαλεία που είναι κοινά για τις δύο εκδόσεις του λειτουργικού. Εμείς θα αναφερθούμε στα tools των W95 (όσα περιλαμβάνονται και στα W98 βέβαια), ενώ στο τέλος θα εξετάσουμε τα επιπλέον που διαθέτουν τα W98. Βρίσκουμε τα System Tools επιλέγοντας Start/Programs/Accessories/System Tools. Ας ξεκινήσουμε λοιπόν...

SCANDISK

Πρώτο πρώτο το περιβόητο Scandisk. Το Scandisk είναι ένα πρόγραμμα που ψάχνει το δίσκο είτε για προβλήματα που αφορούν σε αρχεία και directories (δηλαδή στη δομή του) είτε για να ελέγξει τη φυσική ακεραιότητά του (δηλαδή το εάν ο δίσκος μπορεί να γραφεί και να διαβαστεί παντού). Διατίθεται σε δύο εκδόσεις: μία για DOS και μία για Windows. Είναι πολύ πιθανό να έχετε δει την DOS έκδοση εν δράσει προτού φορτώσουν τα Windows, αν αυτά ανιχνεύσουν ότι ένας δίσκος ενδέχεται να έχει πρόβλημα (π.χ. αν δεν κάνατε shutdown αλλά κλείσατε τον υπολογιστή κατευθείαν).



Φορτώνοντας το πρόγραμμα διαπιστώνουμε ότι έχουμε δύο επιλογές, Standard και Thorough, από τις οποίες η πρώτη ελέγχει μόνο τη δομή, ενώ η δεύτερη και την επιφάνεια του δίσκου.

Στις Advanced επιλογές ορίζουμε το αν θέλουμε να βλέπουμε κάποιο report στο τέλος, καθώς και το τι πρέπει να κάνει το πρόγραμμα όταν βρίσκει λάθη. Ετσι, για τα cross linked files, δηλαδή αρχεία που χρησιμοποιούν ένα κοινό κομμάτι (cluster: συστοιχία, συστάδα) του δίσκου, μπορούμε είτε να κάνουμε αντίγραφα του cluster είτε να σβήσουμε τα αρχεία είτε, τέλος, να τα αγνοήσουμε. Επειδή το κοινό cluster συνήθως ανήκει στο ένα από τα δύο αρχεία, η πιο λογική επιλογή είναι η δημιουργία αντιγράφων, ώστε τουλάχιστον το ένα αρχείο να δουλεύει κανονικά. Για τα lost file fragments, δηλαδή τα κομμάτια δεδομένων που δεν είναι ξεκάθαρο σε ποιο αρχείο ανήκουν, μπορούμε είτε να τα σβήσουμε είτε να τα σώσουμε σε αρχείο. Αν επιλέξουμε να τα σώσουμε σε αρχείο, θα γραφτούν στο root directory (c:\) με ονόματα file0000, file0001 κ.ο.κ. Ετσι, μπορούμε να τα δούμε και να αποφασίσουμε αν υπάρχει κάτι χρήσιμο σε αυτά. Τέλος, έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε αν θα ελέγχονται τα ονόματα, οι ημερομηνίες και οι ώρες δημιουργίας των αρχείων.

Με το Thorough test μπορούμε να θέσουμε μερικά επιπλέον Options. Ετσι, εκτός από τις περιοχές που θα ανιχνευτούν, επιλέγουμε αν θέλουμε να εκτελείται Write test (δηλαδή ο δίσκος να εξετάζεται ως προς το διάβασμα αλλά και ως προς το γράψιμο) και αν επιθυμούμε να διορθώνονται τομείς (sectors) του δίσκου που έχουν hidden και system files (αυτό σε κάποιες περιπτώσεις ίσως οδηγήσει σε χειρότερα προβλήματα).

Είναι καλό να τρέχουμε πού και πού το Scandisk, αν και συνηθέστερο φαινόμενο είναι αυτό να τρέχει αυτόματα κάθε φορά που κάνουμε reset χωρίς πρώτα να κάνουμε shutdown (κάτι στο οποίο μας αναγκάζουν τα Windows όταν κολλάνε).

DISK DEFRAGMENTER

Ενα αρχείο συνήθως καταλαμβάνει πολλά clusters του σκληρού δίσκου μας. Το μέγεθος του cluster ποικίλλει από 4KB ως 32KB, ενώ κάθε αρχείο αποτελείται από ακέραιο αριθμό clusters. Τα clusters που απαρτίζουν ένα αρχείο δεν είναι πάντα τοποθετημένα σειριακά. Αυτό σημαίνει ότι μέρος ενός αρχείου μπορεί να είναι τοποθετημένο στην αρχή, ένα άλλο στη μέση και ένα τρίτο στο τέλος του δίσκου. Ετσι, όταν προσπαθήσουμε να διαβάσουμε αυτό το αρχείο, οι κεφαλές του δίσκου θα πρέπει να μετακινηθούν τρεις φορές, με αποτέλεσμα μεγαλύτερη χρονική καθυστέρηση.

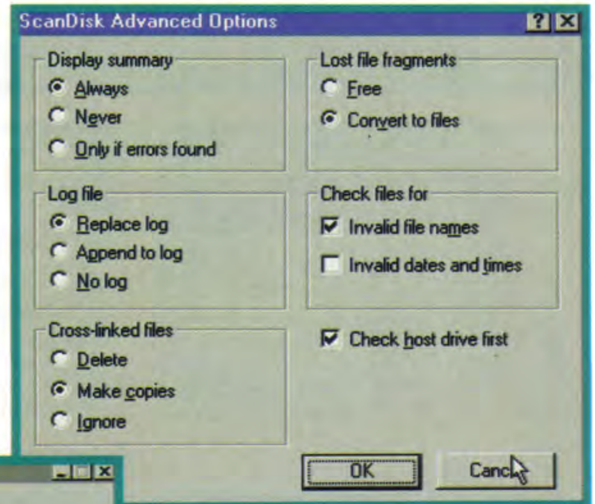
Το defrag είναι μια διαδικασία που ανακατανέμει τα clusters του δίσκου, έτσι ώστε όλα τα αρχεία να έχουν τα clusters τους συνεχόμενα, με αποτέλεσμα να επιτυγχάνονται καλύτερες επιδόσεις. Μόλις φορτώσουμε τον Defragmenter, θα μας ρωτήσει ποιο δίσκο θέλουμε να κάνουμε defrag. Αφού τον επιλέξουμε, θα δούμε το ποσοστό κατακερμάτισης του δίσκου. Μπορούμε επίσης να αποφασίσουμε, μέσω του Advanced menu, αν θα γίνει defrag μόνο στα αρχεία, μόνο στον ελεύθερο χώρο ή και στα δύο, καθώς και αν θέλουμε να ελέγχουμε συγχρόνως το δίσκο για λάθη. Κατά τη διάρκεια του defrag μπορούμε να πατήσουμε το Show Details και να παρακολουθήσουμε και γραφικά τη διαδικασία.

Είναι καλό να τρέχουμε τον Defragmenter ανά τακτά χρονικά διαστήματα, ώστε να εξασφαλίζουμε το μέγιστο των επιδόσεων που μπορεί να προσφέρει ο δίσκος μας (δεν χρειάζεται να το παρακάνουμε βέβαια - συνήθως είναι καλό να ακολουθούμε τη συμβουλή που μας δίνει το πρόγραμμα για το αν χρειάζεται ή όχι να κάνουμε defrag).

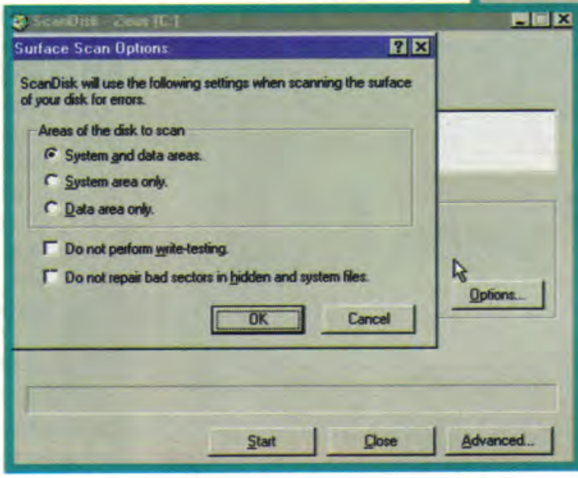
BACKUP

Το Backup είναι ένα πρόγραμμα που μας βοηθά να κρατήσουμε αντίγραφα σημαντικών αρχείων. Η χρήση του είναι αρκετά απλή. Μόλις φορτώσει το πρόγραμμα, βρισκόμαστε σε μια οθόνη που θυμίζει τον Windows Explorer, μόνο που τα directories και τα αρχεία έχουν δίπλα τους ένα checkbox. Χρησιμοποιώντας το, μαρκάρουμε τα αρχεία ή directories που θέλουμε να κάνουμε backup. Επειτα πατάμε το πλήκτρο Next. Εδώ αποφασίζουμε πού θα αποθηκευτούν τα αρχεία μας (όσα αρχεία και αν επιλέξουμε, θα δημιουργηθεί ένα αρχείο backup). Παλαιότερα το backup γινόταν σε ταινίες (tape streamers), τώρα όμως πιθανότερο είναι να γράψουμε το αρχείο μας σε έναν προσωρινό κατάλογο και έπειτα να το περάσουμε σε CD. Αφού λοιπόν επιλέξουμε destination, πατάμε Start Backup και δίνουμε το όνομα του backup set αρχείου που θα δημιουργηθεί (εδώ μπορούμε, αν θέλουμε, να χρησιμοποιήσουμε κωδικό).

Ας δούμε τώρα πώς κάνουμε restore. Αφού φορτώσουμε το Backup, επιλέγουμε το tab Restore και έπειτα το backup set που μας ενδιαφέρει. Πατάμε Next και το πρόγραμμα εμφανίζει τα αρχεία και τα directories που είχαμε κάνει backup. Επιλέγουμε τα αρχεία που θέλουμε να κάνουμε restore με αντίστοιχο τρόπο όπως και στο backup (δεν είναι απαραίτητο να κάνουμε restore όλα τα αρχεία που περιλαμβάνει το backup set) και πατάμε Start Restore.



ScanDisk Advanced Options.



Οι επιλογές του Surface Scan.

DRIVESPACE 3

Το Drivespace3 είναι ένα πρόγραμμα συμπίεσης. Με αυτό μπορούμε να συμπιέσουμε έναν δίσκο και στο εξής να τον χρησιμοποιούμε σαν να ήταν κανονικός - ωστόσο, επειδή τα αρχεία θα είναι συμπιεσμένα, θα έχουμε στη διάθεσή μας πολύ περισσότερο χώρο. Φαινομενικά ο δίσκος έχει την ίδια δομή όπως πριν από τη συμπίεση, αλλά η βασική (αρνητική) διαφορά είναι οι συνήθως κατά πολύ μειωμένες επιδόσεις. Αυτό γιατί, κάθε φορά που εμείς θα ανοίγουμε ένα αρχείο, το σύστημα πρώτα θα το αποσυμπιέζει και μετά θα το ανοίγει. Αντίστοιχα, κάθε φορά που θα κάνουμε save, το αρχείο θα συμπιέζεται προτού γραφτεί.

Η συμπίεση λειτουργεί ως εξής: Ο κανονικός δίσκος του συστήματος (π.χ. C:) ονομάζεται πλέον host drive και παίρνει άλλο γράμμα (π.χ. D:). Ο συμπιεσμένος δίσκος εμφανίζεται στο host drive ως ένα μοναδικό αρχείο CVF (Compressed Volume File), αλλά τα περιεχόμενά του εμφανίζονται κανονικά ως δίσκος C:, μόνο που τώρα θα έχει πολύ περισσότερο ελεύθερο χώρο.

Μόλις φορτώσουμε το Drivespace, επιλέγουμε το δίσκο που θέλουμε να συμπιέσουμε και κατόπιν Drive/Compress. Η διαδικασία είναι αυτόματη, απλά θα μας ζητηθεί -την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιήσουμε το Drivespace- να φτιάξουμε ένα νέο startup disk καθώς και να κάνουμε backup, αν θέλουμε. Πριν από τη συμπίεση, μπορούμε από το Advanced/ Settings να κάνουμε ορισμένες επιλογές. Καταρχήν επιλέγουμε μέθοδο συμπίεσης. Οσο μεγαλύτερη συμπίεση ζητήσουμε, τόσο θα πέσουν οι επιδόσεις. Επιπλέον υπάρχει η επιλογή να μη γίνεται συμπίεση, εκτός και αν ο δίσκος ξεπεράσει ένα όριο γεμάτου χώρου. Επίσης καλό είναι να προτιμήσουμε να γίνεται αυτόματα το mount (δηλαδή η αναγνώριση) συμπιεσμένων δίσκων.

Αν πρόκειται για έναν ήδη συμπιεσμένο δίσκο, μπορούμε να αλλάξουμε το ποσό του ελεύθερου χώρου που θα έχουν ο συμπιεσμένος και ο host δίσκος (Drive/Adjust Free Space). Επίσης έχουμε τη δυνατότητα να αποσυμπιέσουμε έναν συμπιεσμένο δίσκο, αρκεί τα περιεχόμενά του να χωρούν στον κανονικό δίσκο μας. Τέλος, στην επιλογή Advanced μπορούμε να αλλάξουμε το γράμμα ενός δίσκου (Change Letter) ή το Estimated Ratio (εκτιμώμενη αναλογία) βάσει του οποίου υπολογίζεται ο ελεύθερος χώρος του συμπιεσμένου δίσκου.

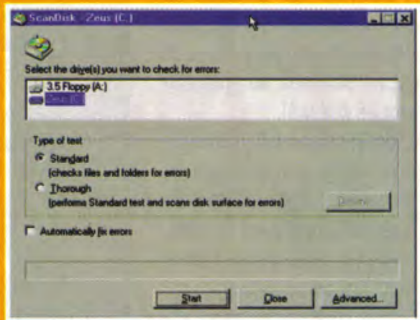
Μαζί με το Drivespace3 υπάρχει άλλο ένα πρόγραμμα, το Compression Agent, με το οποίο μπορούμε να συμπιέσουμε ξανά έναν ήδη συμπιεσμένο δίσκο κάνοντας διαφορετικές επιλογές, π.χ. αλλάζοντας τη μέθοδο συμπίεσης.

Γενικά η συμπίεση είναι καλό να χρησιμοποιείται μόνο σε εξαιρετικές περιπτώσεις, όταν η

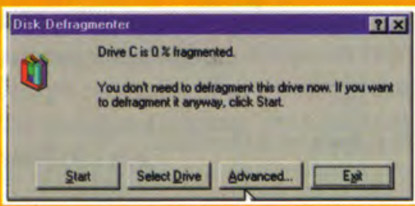
TA SYSTEM TOOLS



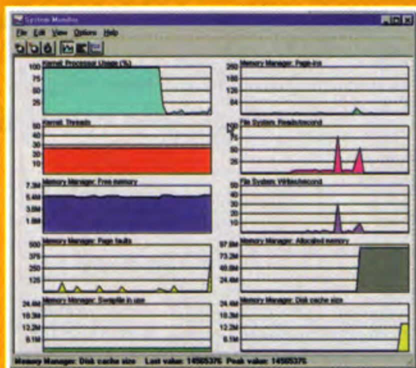
Επιλέγοντας αρχεία για backup.



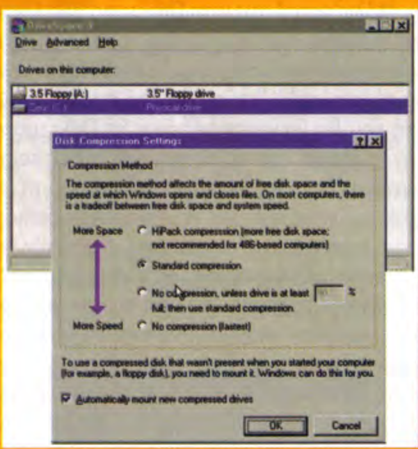
Το κεντρικό μενού του ScanDisk.



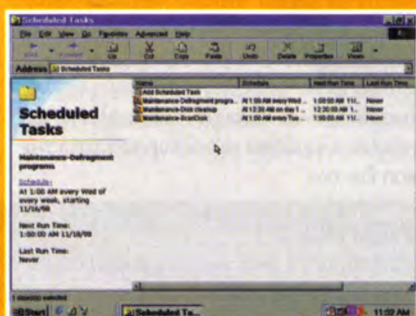
Αφού ο δίσκος είναι 0% κατακερματισμένος, δεν χρειάζεται defrag.



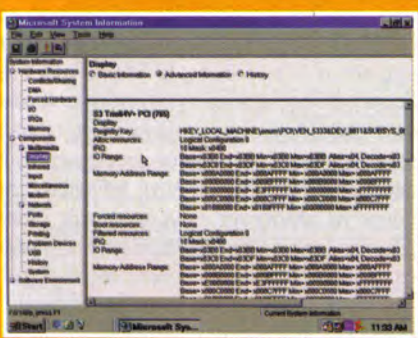
Το System Monitor, ενώ το σύστημα είναι σχετικά φορτωμένο.



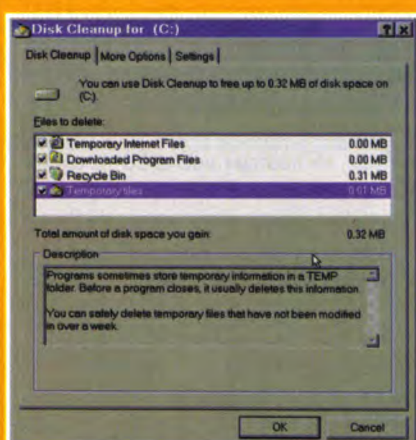
Οι μέθοδοι συμπίεσης του δίσκου (Drivespace).



Ο Task Scheduler, αφού έτρεξε ο Maintenance Wizard.



Οι πληροφορίες που δίνει το System Information για το display.



Το Disk Cleanup. Όπως βλέπουμε, αναφέρει ότι ο χώρος που θα κερδίσουμε είναι 0,32MB.

ανάγκη για περισσότερο χώρο είναι μεγάλη. Αυτό γιατί τα προβλήματα που ακολουθούν τη συμπίεση είναι αρκετά. Εκτός από τις κακές επιδόσεις, ποτέ δεν ξέρουμε αν ο ελεύθερος χώρος που αναφέρει ότι έχουμε είναι πραγματικός. Αυτό γιατί, αν π.χ. το Drivespace έχει υπολογίσει ότι κατά μέσο όρο συμπιέζει τα αρχεία κατά 50%, θα αναφέρει ότι έχουμε 1MB ελεύθερο, ενώ στην πραγματικότητα θα είναι 0,5MB. Αν, τώρα, γράψουμε στο δίσκο ένα zipped αρχείο 0,6MB, θα πάρουμε το μήνυμα "Not Enough Space", γιατί τα zipped αρχεία δεν μπορούν να συμπιεστούν άλλο. Η χρήση του λοιπόν ενδείκνυται αν έχετε μικρό δίσκο και χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή κυρίως για να γράφετε κείμενα, λογιστικά φύλλα κ.λπ.

RESOURCE METER

Το Resource Meter συνιστά ένα απλό προγραμματάκι που, αφού τρέξει (θα εμφανιστεί στο System Tray ως δοχείο με πράσινο υγρό), μας πληροφορεί ανά πάσα στιγμή για τα ελεύθερα resources του συστήματος, του χρήστη και του GDI. Για να τα δούμε, είτε κάνουμε διπλό κλικ στο icon του είτε αφήνουμε τον pointer λίγη ώρα πάνω του.

SYSTEM MONITOR

Το Sytem Monitor αποτελεί ένα πρόγραμμα που μας επιτρέπει να παρακολουθήσουμε τη λειτουργία του υπολογιστή μας. Έτσι, μπορούμε ανά πάσα στιγμή να ενημερωθούμε για το ποσοστό χρήσης του επεξεργαστή, την ελεύθερη μνήμη, το μέγεθος του swapfile που χρησιμοποιείται και πολλά άλλα.

Αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα, από την Toolbar (αν δεν φαίνεται, την επιλέγουμε από το View/Toolbar) επιλέγουμε τη μορφή με την οποία θα λαμβάνουμε τις πληροφορίες. Υπάρχουν τρεις διαθέσιμες επιλογές: Line charts, Bar charts, Numeric charts. Προτιμητέα είναι μάλλον τα Numeric, στα οποία βλέπουμε το ποσοστό επί τοις εκατό. Από το μενού Edit (ή από την Toolbar) μπορούμε να προσθέσουμε ένα νέο αντικείμενο για παρακολούθηση (Add Item) ή να αφαιρέσουμε κάποιο (Remove). Στα Options/Chart καθορίζουμε κάθε πόση ώρα θα ενημερώνεται το chart. Προσοχή γιατί το System Monitor απορροφά πολλά από τα resources του συστήματος, και μάλιστα όσο πιο συχνά επιλέξουμε να ενημερώνεται το chart και όσο περισσότερα πράγματα παρακολουθούμε συγχρόνως τόσο περισσότερη CPU power καταναλώνει το πρόγραμμα.

Μόλις επιλέξουμε το Add Item θα εμφανιστεί μια λίστα με κατηγορίες, στις οποίες συμπεριλαμβάνονται οι File System, Kernel, Memory Manager, ενώ είναι πιθανό να εμφανίζονται κι άλλες (ακόμα και προγράμματα μπορούν να προσθέσουν τη δική τους κατηγορία). Μόλις επιλέξουμε μία κατηγορία, θα εμφανιστούν όλα τα σχετικά με αυτήν αντικείμενα. Μερικά από τα πιο ενδια-

φέροντα για παρακολούθηση είναι το Kernel: Processor Usage, δηλαδή το ποσοστό χρήσης του επεξεργαστή, και το Kernel: Threads, δηλαδή τα υπάρχοντα στο σύστημα νήματα (στα Windows κάθε πρόγραμμα αποτελείται από ένα ή περισσότερα νήματα, που δύνανται να εκτελούνται παράλληλα). Στην κατηγορία File System ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα reads και writes ανά δευτερόλεπτο, καθώς και τα bytes read/written ανά δευτερόλεπτο. Τέλος, στο Memory Manager, όπου υπάρχουν πλήθος επιλογές, μπορούμε να δούμε την ελεύθερη μνήμη (Free Memory ή Unused Physical Memory), τη μνήμη που χρησιμοποιείται (Allocated memory), το μέγεθος του swapfile (τα megabyte του σκληρού δίσκου που χρησιμοποιούν τα Windows όταν τελειώνει η φυσική μνήμη) και το πόσο χρησιμοποιείται, καθώς και αρκετά ακόμα. Οταν επιλέγουμε ένα αντικείμενο μπορούμε πατώντας το Explain να διαβάσουμε μια σύντομη (αν και αρκετές φορές μάλλον δυσνόητη) περιγραφή του. Γενικά το System Monitor είναι ένα χρήσιμο εργαλείο.

Χρησιμοποιώντας το έχουμε την ευχέρεια να μάθουμε πολλά για τον τρόπο με τον οποίο τα Windows διαχειρίζονται τους πόρους του υπολογιστή μας, για τις επιδόσεις του, για το πόσο "βαρύ" είναι ένα πρόγραμμα ή συγκεκριμένη εργασία καθώς και αρκετές ακόμα χρήσιμες πληροφορίες.

WINDOWS 98

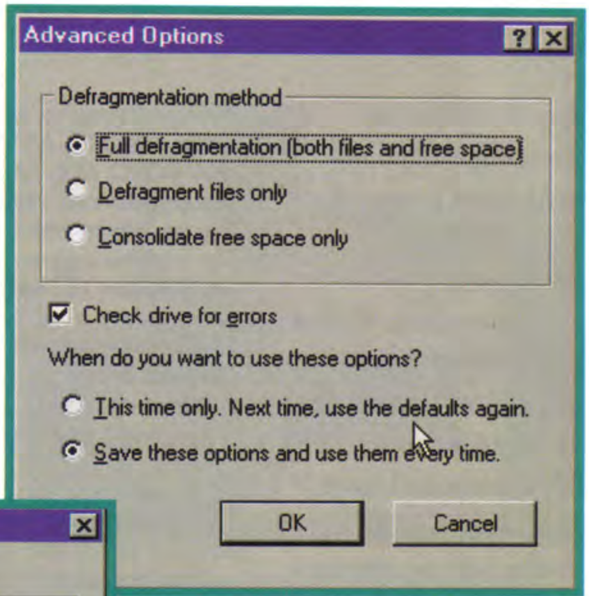
Ας δούμε τώρα τα επιπλέον εργαλεία που προσφέρει η νέα έκδοση του λειτουργικού της Microsoft.

DRIVE CONVERTER (FAT32)

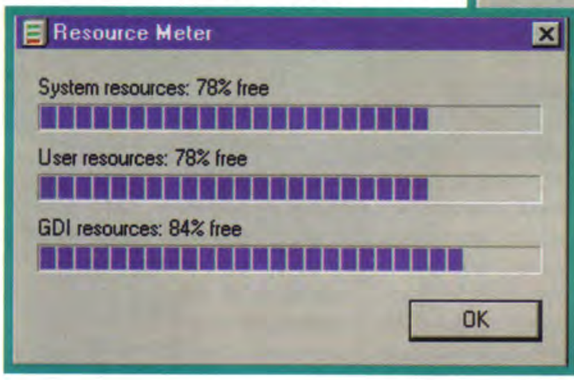
Με τον Converter μπορούμε να μετατρέψουμε έναν δίσκο έτσι ώστε να χρησιμοποιεί το FAT32. Η διαδικασία είναι απλή και γίνεται με τη βοήθεια ενός wizard. Μερικά στοιχεία που πρέπει να έχουμε υπόψη είναι τα εξής: Ενας δίσκος με FAT32 δεν επανέρχεται σε FAT16 παρά μόνο με format, ενώ μερικά παλιά προγράμματα δεν τρέχουν με το FAT32 (παιχνίδια, εργαλεία διαχείρισης δίσκων κ.λπ.), οπότε καλό είναι να ελέγξουμε αυτή την παράμετρο προτού κάνουμε το convert. Αναλυτικό άρθρο για το FAT32 υπήρχε στο "Do It Yourself" του προηγούμενου μήνα.

DISK CLEANUP

Με το εργαλείο αυτό μπορούμε να ελευθερώσουμε χώρο στο δίσκο μας. Εχουμε τη δυνατότητα, αν θέλουμε, να σβήσουμε τα Temporary Internet Files, δηλαδή σελίδες που έχει γράψει στο δίσκο μας ο IE για να τις φορτώσει από αυτόν όταν επισκεφτούμε ξανά τα αντίστοιχα sites, καθώς και τα Downloaded Files, δηλαδή ActiveX controls και Java applets που έχουμε κατεβάσει από το Internet (αποθηκεύονται στο δίσκο για τον ίδιο λόγο που συμβαίνει με τα Temprary Internet Files). Επίσης μπορούμε να αδειάσουμε το Recycle Bin ή, τέλος, να σβήσουμε τα περιεχόμενα του Windows\Temp. Με την επιλογή View Files βλέπουμε ποια είναι τα αρχεία που θα σβηστούν. Στο More Options κάνουμε Uninstall προγράμματα ή τρέχουμε τον FAT32 Converter. Τέλος, στα Settings καθορίζουμε αν το πρόγραμμα θα τρέχει αυτόματα, όταν μειώνεται πολύ ο ελεύθερος χώρος. Είναι καλό να τρέχουμε συχνά το Disk Cleanup και να σβήνουμε αυτά τα αρχεία, αφού όμως πρώτα βεβαιωθούμε ότι δεν τα χρειαζόμαστε.



Οι επιλογές του Defragmenter.



Οι λιτές πληροφορίες του Resource Meter.

SYSTEM INFORMATION

Χάρη σε αυτό αποκτάμε πρόσβαση σε πολλά στοιχεία σχετικά με το hardware και το software του υπολογιστή μας.

Ετσι, στα Hardware Resources βλέπουμε τα DMA, IRQs, I/O και Memory addresses. Στην κατηγορία Conflicts/Sharing εμφανίζονται οι συσκευές που μοιράζονται IRQ καθώς και τυχόν conflicts. Στα Components υπάρχουν πληροφορίες για το configuration των Windows, καθώς επίσης ένα ιστορικό των drivers που έχουμε κάνει installed και οι αλλαγές που έχουν γίνει κατά καιρούς. Τέλος, στο Software Enviroment εμφανίζονται πληροφορίες που αφορούν στα προγράμματα που είναι φορτωμένα στο σύστημα (16-bit/32-bit modules loaded), εργασίες που τρέχουν (Running Tasks) κ.ά. Στο μενού Tools θα βρούμε αρκετά βοηθητικά προγράμματα. Το System File Checker ελέγχει για τυχόν αρχεία συστήματος που εμφανίζουν προβλήματα και, αν υπάρχουν, τα διορθώνει. Επίσης, από το Settings/Advanced μπορούμε να κάνουμε Restore defaults για να επαναφέρουμε το σύστημα όπως ήταν όταν κάναμε την πρώτη εγκατάσταση. Το Registry Checker ελέγχει τη registry για προβλήματα και κάνει backup.

SCHEDULED TASKS

Με αυτό το πρόγραμμα μπορούμε να ορίσουμε ώστε ορισμένα προγράμματα να τρέχουν σε δεδομένες χρονικές στιγμές. Η χρήση του είναι πολύ απλή. Κάνουμε διπλό κλικ στο Add Scheduled Task, επιλέγουμε το πρόγραμμα που θέλουμε να τρέχει και το χρονοπρόγραμμά του. Ετσι αυτό προστίθεται πλέον στη λίστα των Scheduled Tasks. Αν θέλουμε να το σταματήσουμε, απλά το κάνουμε delete. Αν θέλουμε να αλλάξουμε τις ιδιότητές του, κάνουμε διπλό κλικ πάνω του.

MAINTENANCE WIZARD

Ο Maintenance Wizard ορίζει μερικά Scheduled Tasks που έχουν σχέση με τη συντήρηση του συστήματός μας. Αυτά είναι τα Defrag, Scandisk, Disk Cleanup. Ακριβώς τα ίδια μπορούμε να καταφέρουμε μόνοι μας κατευθείαν από τα Scheduled Tasks.

Τα System Tools μπορούν να μας βοηθήσουν σε πολλές ενέργειες, από το να λύσουμε κάποια προβλήματα και να αυξήσουμε την απόδοση του υπολογιστή μας μέχρι να ικανοποιήσουμε την περιέργειά μας. Φυσικά εσείς μην αρκεστείτε σε όσα γράφονται εδώ. Πειραματιστείτε και δοκιμάστε όλες τις επιλογές, συμβουλευόμενοι το Help όταν δεν είστε σίγουροι για κάτι.

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΗ MICROSOFT ACCESS

Αγαπητό περιοδικό,
Πολλά, πολλά συγχαρητήρια για τις υπέροχες στήλες σου και τους υπέροχους συντάκτες. Είμαι ένας πολύ παλιός αναγνώστης του περιοδικού, σχεδόν από την εποχή που κυκλοφορούσε με τη μεγάλη δισκέτα, και εκείνο που μπορώ να πω είναι ότι, όπως βλέπω, μήνα με το μήνα, τεύχος με το τεύχος γίνεσαι όλο και καλύτερο. Και πάλι μπράβο.

Ο λόγος που πήρα την πρωτοβουλία να σου γράψω είναι ότι ασχολούμαι τον τελευταίο καιρό με τη Microsoft Access και προσπαθώ να ανακαλύψω τις δυνατότητες που μου δίνει να διαχειριστώ κάποια αρχεία. Θέλω λοιπόν να ρωτήσω πώς μπορώ, όταν για παράδειγμα έχω ένα πίνακα με πεδία: ΟΝΟΜΑ, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ, ΤΗΛΕΦΩΝΟ, FAX, Τ.Κ., να δημιουργήσω ένα νέο πίνακα που να έχει τα παραπάνω πεδία για όσα ονόματα επαναλαμβάνονται και να είναι ταξινομημένος κατά ΟΝΟΜΑ. Ελπίζω να μη σας κουράσω με αυτό που ζητάω.

Φιλικά
Μιχαλακάκης Γιάννης

Αγαπητέ φίλε,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και χαιρόμαστε που αναγνωρίζεις τις συνεχείς προσπάθειές μας για τη βελτίωση του περιοδικού. Αλλωστε αυτό είναι που επιθυμούμε: ευχαριστημένους αναγνώστες. Το ερώτημά σου δεν μας κούρασε ιδιαίτερα, αφού όπως θα διαπιστώσεις και εσύ με τον καιρό, η Microsoft Access περιλαμβάνει απλές διαδικασίες και είναι αρκετά ισχυρή αλλά και φιλική βάση δεδομένων, ιδίως όταν απευθύνεται σε ιδιώτες, αν και τα καταφέρνει αρκετά καλά και σε επιχειρησιακά περιβάλλοντα. Για να φτιάξεις λοιπόν τον πίνακα που επιθυμείς, υπάρχουν αρκετοί διαφορετικοί τρόποι μέσα από τη Microsoft Access, είτε χρησιμοποιώντας προγραμματισμό είτε μέσα από διάφορα μενού και wizards. Εμείς, μια και δουλεύεις απευθείας στο περιβάλλον της Microsoft Access, θα σου προτείνουμε τον πιο εύκολο τρόπο, αυτόν με τα μενού και τους wizards.

Εστω λοιπόν ότι ονομάζουμε MAIN τον πίνακα από όπου θέλουμε να βρούμε τα στοιχεία για το νέο πίνακα, τον οποίο θα ονομάσουμε DUPLICATE_NAMES. Η πρώτη δουλειά μας είναι να ετοιμάσουμε το ερώτημα που θα βρίσκει τα διπλά ονόματα. Πηγαίνουμε λοιπόν στα ερωτήματα και προχωρούμε στη δημιουργία ενός, ενώ στη συνέχεια από τον wizard που εμφανίζεται επιλέγουμε "Οδηγός Εύρεσης Διπλοτύπων". Αμέσως μετά επιλέγουμε τον πίνακα MAIN ως τον πίνακα από τον οποίο θα βρεθούν τα διπλότυπα. Στην επόμενη οθόνη επιλέγουμε το πεδίο που μας ενδιαφέρει, που στην περίπτωσή μας είναι το ΟΝΟΜΑ, και τέλος επιλέγουμε το ότι θέλουμε το ερώτημα να επιστρέφει όλα τα πεδία (δηλαδή τα επιλέγουμε όλα στην προτελευταία οθόνη του wizard). Η τελευταία λεπτομέρεια είναι η ονομασία του ερωτήματος, που στο παράδειγμά μας θα είναι D_NAMES. Με το κλείσιμο του wizard και αν το επιλέξουμε, θα εμφανιστεί ένας πίνακας με τα αποτελέσματα, ο οποίος παρατηρούμε ότι είναι ταξινομημένος ως προς ΟΝΟΜΑ. Αυτό το οφείλουμε στον wizard, που επιλέγει ως πεδίο ταξινόμησης εκείνο που του έχουμε δώσει για να βρει τα διπλότυπα. Για να επιτρέψουμε, τώρα, στη Microsoft Access να δημιουργήσει έναν εντελώς καινούριο πίνακα χρησιμοποιώντας το ερώτημα αυτό, επιλέγουμε και πάλι τη σχεδίαση του ερωτήματος. Στα εικονίδια που εμφανίζονται στην toolbar παρατηρούμε ένα με δύο πίνακες τον ένα πάνω στον άλλο. Αν αφήσουμε το ποντίκι για λίγο ακίνητο πάνω από το εικονίδιο, θα εμφανιστεί η ταμπέλα "Τύπος ερωτήματος" - οπότε τώρα, κάνοντας κλικ στο βελάκι που βρίσκεται ακριβώς δεξιά του, προκύπτει ένα pulldown μενού.

Εδώ κρύβεται η δυνατότητα που ζητάς, φίλε μας, καθώς και αρκετές άλλες, που θα μας επιτρέψεις απλά να αναφέρουμε, προτού προχωρήσουμε στην τελική λύση της περίπτωσης που περιγράφεις:

1. Ερώτημα Επιλογής

Το χρησιμοποιούμε για να επιλέξουμε κάποιες εγγραφές από έναν πίνακα.

2. Ερώτημα Διασταύρωσης

Το χρησιμοποιούμε για να διασταυρώσουμε κάποιες εγγραφές μεταξύ πινάκων.

3. Ερώτημα Δημιουργίας Πίνακα

Το χρησιμοποιούμε για να δημιουργήσουμε έναν νέο πίνακα.

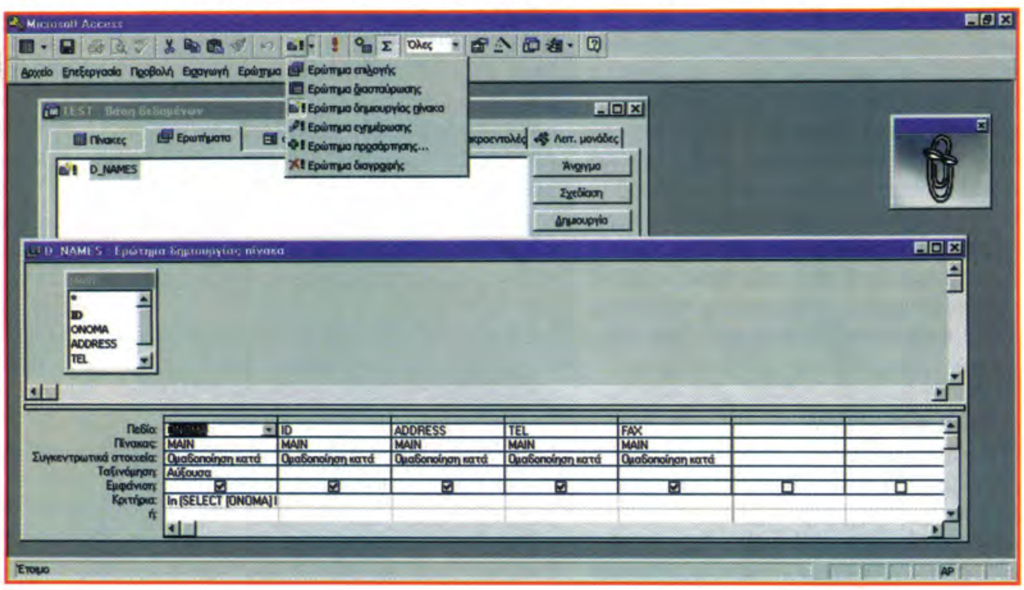
4. Ερώτημα Ενημέρωσης

Το χρησιμοποιούμε για να ενημερώσουμε τις εγγραφές ενός πίνακα.

5. Ερώτημα Προσάρτησης

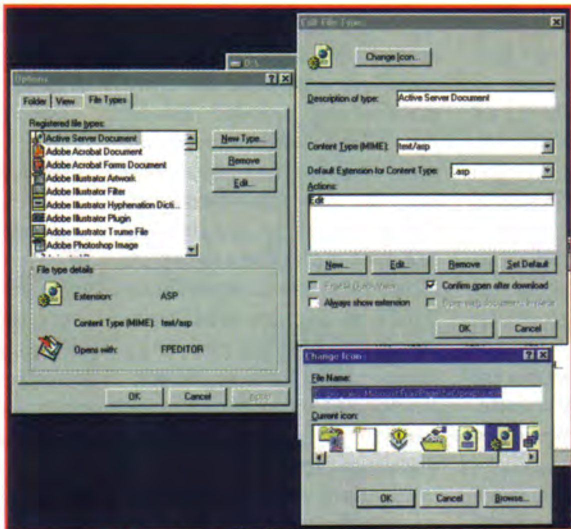
Το χρησιμοποιούμε για να προσθέσουμε εγγραφές σε υπάρχοντα πίνακα.

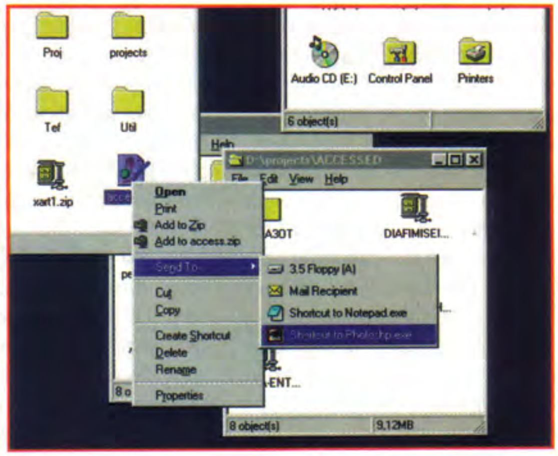
6. Ερώτημα Διαγραφής

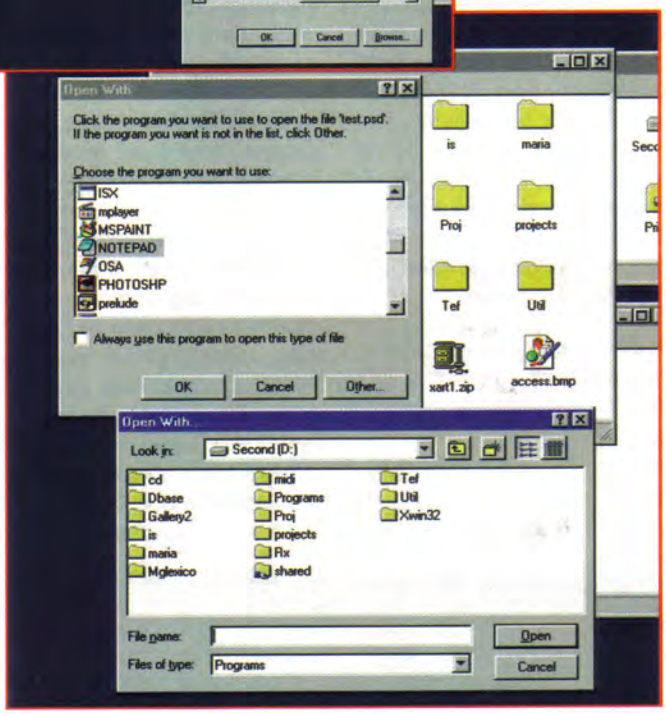


Το χρησιμοποιούμε για να διαγράψουμε εγγραφές από υπάρχοντα πίνακα.

Είναι προφανές ότι στη συγκεκριμένη περίπτωση θα χρησιμοποιήσουμε την τρίτη επιλογή, δηλαδή την "Ερώτημα Δημιουργίας Πίνακα". Η πρώτη ερώτηση που παραθέτει η Microsoft Access αφορά σε ένα παράθυρο, όπου προτρέπει να γράψουμε το όνομα του νέου πίνακα που επιθυμούμε. Προσοχή όμως, γιατί αν επιλέξουμε ήδη υπάρχοντα πίνακα, η Microsoft Access θα τον αντικαταστήσει πλήρως, δηλαδή υπάρχει κίνδυνος να χάσουμε στοιχεία! Θέτουμε λοιπόν ως όνομα πίνακα το DUPLICATE_NAMES και σώζουμε το ερώτημα. Την επόμενη φορά που θα το εκτελέσουμε θα έχει δημιουργηθεί ένας εντελώς νέος πίνακας, με τα στοιχεία που θα προκύπτουν από αυτά του ερωτήματος.







ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ FILE ASSOCIATION

Αγαπητό περιοδικό,
Είσαι το καλύτερο περιοδικό. Εγώ είμαι ένας εντελώς νέος στον κόσμο των υπολογιστών και με έχεις ήδη βοηθήσει πάρα πολύ, από το τι υπολογιστή πρέπει να αγοράσω μέχρι το ποια προγράμματα πρέπει να έχω και φυσικά το ποια είναι τα καλύτερα παιχνίδια. Το CD που έχει το περιοδικό είναι πολύ καλό, αλλά δεν υπάρχει κανένας τρόπος να μην είναι όλα demos; Βάλτε και κανένα ολόκληρο, έτσι, για προσφορά στους αναγνώστες, άσε που η κυκλοφορία θα πήγαινε στα ύψη - όχι δηλαδή ότι δεν είναι ήδη ψηλά, αλλά έτσι θα ξεπέρναγε κάθε όριο!!!

Τέλος πάντων, αρκετά σας ζάλισα. Ας ρωτήσω λοιπόν αυτό για το οποίο σας γράφω: Κάθε φορά που θέλω να ανοίξω ένα αρχείο κειμένου κάνοντας διπλό κλικ, ανοίγει το Word. Όλα θα ήταν ωραία και καλά, αλλά το πρόβλημα είναι ότι, όταν θέλω να δω πολύ μικρά αρχεία τύπου txt, είναι μεγάλη ταλαιπωρία να περιμένω να ανοίξει το Word ή, ακόμα κι όταν ανοίξει, να το κρατάω ανοιχτό μόνο και μόνο για να βλέπω μικρά αρχεία. Παλιά, όταν πρωτοπήρα τον υπολογιστή, τουλάχιστον τα αρχεία τύπου txt άνοιγαν με το Notepad ή -στην περίπτωση που ήταν κάπως μεγάλα- με το Wordpad. Ξαφνικά κάτι έγινε και από τότε ανοίγουν με το Word. Τι μπορώ να κάνω για αυτό; Σας παρακαλώ, πείτε μου, γιατί μου έχουν σπάσει τα νεύρα.

Ο φανατικός αναγνώστης σας
Κάρολος Μίσιος

Φίλε μας Κάρολε,
Σε ευχαριστούμε για τα θερμά σου λόγια και χαιρόμαστε που υπήρξαμε μια τόσο πολύτιμη βοήθεια για την είσοδό σου στο χώρο της Πληροφορικής. Είμαστε εδώ και ελπίζουμε ότι θα είμαστε πάντα εδώ, για να βοηθάμε τους αναγνώστες μας σε οποιοδήποτε πρόβλημα ή απορία τους σχετικά με τους υπολογιστές.

Το προβληματάκι, που σίγουρα είναι αρκετά εκνευριστικό, έχει προκληθεί από μια δυνατότητα που προσφέρουν τα Windows, η οποία ακούει στο όνομα "file association" ή κατά το ελληνικότερον "σύνδεση αρχείων" και αναφέρεται στη σύνδεση αρχείων με προγράμματα. Πιο συγκεκριμένα, ένα αρχείο θεωρείται συνδεδεμένο με ένα πρόγραμμα, όταν με διπλό κλικ στο εικονίδιο του αρχείου τα Windows ανοίγουν το αρχείο μέσω του προγράμματος αυτού. Σίγουρα καλή και εξυπηρετική δυνατότητα, αλλά δυστυχώς σε αυτό τον κόσμο δεν είναι τα πάντα όμορφα και αγγελικά πλασμένα. Έτσι, ορισμένες φορές μερικά προγράμματα κατά την εγκατάστασή τους αναλαμβάνουν να κάνουν κάποιες συνδέσεις χωρίς να ρωτήσουν το χρήστη, οι οποίες μάλιστα σε πολλές περιπτώσεις δεν είναι ούτε κατ' ελάχιστο επιθυμητές από αυτόν. Κάτι τέτοιο πρέπει να συνέβη και στην περίπτωσή σου, καταργώντας ή μετατρέποντας κάποιες συνδέσεις.

Ο τρόπος που προτείνει η Microsoft και είναι θεωρητικά ο σωστός, προκειμένου ο χρήστης να επαναφέρει ή ακόμη και να μετατρέψει τις εν λόγω συνδέσεις, είναι ο ακόλουθος: Από οποιοδήποτε παράθυρο επιλέγουμε το pulldown μενού VIEW και από αυτό την επιλογή OP-

TIONS. Στα φύλλα που εμφανίζονται επιλέγουμε FILE TYPES, και κάπου εδώ αρχίζει... το μπέρδεμα, αφού βρισκόμαστε σε ένα παράθυρο που είναι οτιδήποτε άλλο παρά φιλικό. Καταρχήν, από τη λίστα επιλέγουμε τον τύπο του αρχείου που μας ενδιαφέρει (αν τον βρούμε, καθώς μερικές φορές παίζει... κρυφτούλι), μετά κάνουμε κλικ στο EDIT και εδώ... παθαίνουμε την πλάκα μας! Τελικά ίσως αυτό το κομμάτι να είναι ιδανικό μόνο για να αλλάξουμε το εικονίδιο του τύπου αρχείων που μας ενδιαφέρει (πάλι καλά!).

Μην απελπίζεστε όμως, αφού ευτυχώς το "PC Master" έχει να προτείνει έναν πολύ απλούστερο τρόπο: Επιλέγουμε λοιπόν ένα αρχείο από αυτά που έχουν τον τύπο που μας ενδιαφέρει. Στη συνέχεια κάνουμε δεξί κλικ, πατώντας ταυτόχρονα το SHIFT. Από το μενού που εμφανίζεται επιλέγουμε OPEN WITH... Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο που θα περιέχει μια λίστα από τα περισσότερα προγράμματα που υπάρχουν στον υπολογιστή μας. Αν αυτό που θέλουμε δεν υπάρχει στη λίστα, δεν χρειάζεται να απελπιστούμε: Κάνουμε κλικ στο OTHER και υποδεικνύουμε ακριβώς το πρόγραμμα που επιθυμούμε. Δίνοντας OK το αρχείο θα ανοίξει με το πρόγραμμα που έχουμε υποδείξει (προσέξτε τα πειράματα!). Αν, πάλι, είμαστε σίγουροι για τη σύνδεση που θα κάνουμε και επιθυμούμε πάντα τα αρχεία αυτού του τύπου να ανοίγουν με το συγκεκριμένο πρόγραμμα, απλά τσεκάρουμε το "Always use this program to open this type of file", προτού δώσουμε το OK.

Απλό δεν ήταν; Δυστυχώς όμως και αυτό αποδεικνύεται σχετικά προβληματικό, γιατί μπορεί κάποιο πρόγραμμα που θα εγκαταστήσουμε αργότερα να αλλάξει και πάλι τις συνδέσεις. Ισως τελικά ο πλέον σίγουρος τρόπος είναι ο "χειροκίνητος". Παρακολουθήστε το παράδειγμα και θα καταλάβετε:

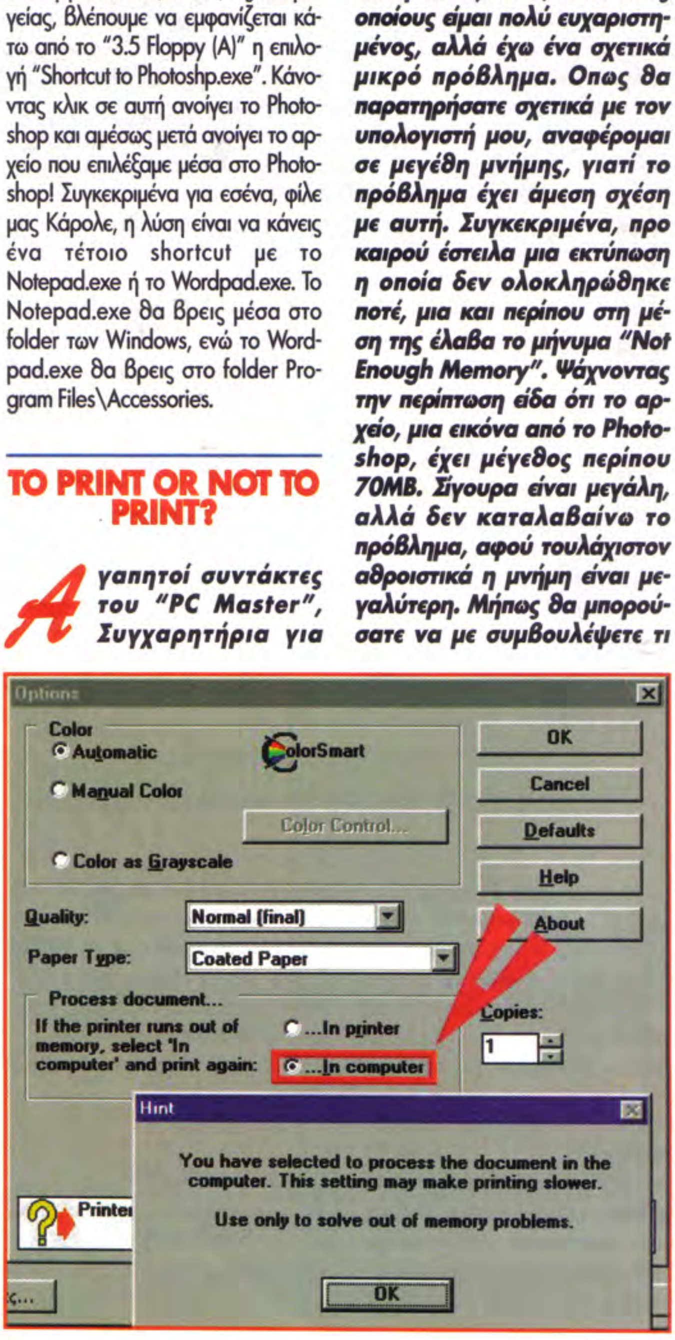
Ανοίγουμε σε ένα παράθυρο το folder των Windows. Μέσα σε αυτό βρίσκουμε ένα άλλο folder με το όνομα SEND TO - το ανοίγουμε και αυτό. Τώρα ανοίγουμε ένα άλλο folder, π.χ. το folder του Photoshop, όπου βρίσκουμε το εκτελέσιμο Photoshp.exe. Το μεταφέρουμε με δεξί κλικ στο folder SEND TO και επιλέγουμε CREATE SHORTCUT. Μέσα στο SEND TO θα δημιουργηθεί ένα εικονίδιο με όνομα "Shortcut to Photoshp.exe". Κλείνουμε τα παράθυρα που έχουμε ανοίξει και επιλέγουμε ένα αρχείο τύπου bmp. Κάνουμε δεξί κλικ και πηγαίνουμε στην επιλογή SEND TO, οπότε, ως διά μαγείας, βλέπουμε να εμφανίζεται κάτω από το "3.5 Floppy (A)" η επιλογή "Shortcut to Photoshp.exe". Κάνοντας κλικ σε αυτή ανοίγει το Photoshop και αμέσως μετά ανοίγει το αρχείο που επιλέξαμε μέσα στο Photoshop! Συγκεκριμένα για εσένα, φίλε μας Κάρολε, η λύση είναι να κάνεις ένα τέτοιο shortcut με το Notepad.exe ή το Wordpad.exe. Το Notepad.exe θα βρεις μέσα στο folder των Windows, ενώ το Wordpad.exe θα βρεις στο folder Program Files\Accessories.

TO PRINT OR NOT TO PRINT?

Αγαπητοί συντάκτες του "PC Master", Συγχαρητήρια για την πολύ καλή δουλειά που κάνετε. Σας εύχομαι κάθε επιτυχία στο περιοδικό και στον καθένα σας χωριστά. Επειδή δεν θέλω να σας καταναλώσω πολύ από τον πολύτιμο χώρο σας, θα μπω κατευθείαν στο θέμα. Εχω έναν υπολογιστή τελευταίας τεχνολογίας με 32MB RAM και σκληρό δίσκο 2,1GB καθώς και έναν εκτυπωτή HP 1100C, από τους οποίους είμαι πολύ ευχαριστημένος, αλλά έχω ένα σχετικά μικρό πρόβλημα. Οπως θα παρατηρήσατε σχετικά με τον υπολογιστή μου, αναφέρομαι σε μεγέθη μνήμης, γιατί το πρόβλημα έχει άμεση σχέση με αυτή. Συγκεκριμένα, προ καιρού έστειλα μια εκτύπωση η οποία δεν ολοκληρώθηκε ποτέ, μια και περίπου στη μέση της έλαβα το μήνυμα "Not Enough Memory". Ψάχνοντας την περίπτωση είδα ότι το αρχείο, μια εικόνα από το Photoshop, έχει μέγεθος περίπου 70MB. Σίγουρα είναι μεγάλη, αλλά δεν καταλαβαίνω το πρόβλημα, αφού τουλάχιστον αθροιστικά η μνήμη είναι μεγαλύτερη. Μήπως θα μπορούσατε να με συμβουλέψετε τι να κάνω, έστω κι αν αυτό απαιτεί αγορά πρόσθετης μνήμης;

Σας ευχαριστώ προκαταβολικά

Γεώργιος Λάκας



✔ Αγαπητέ φίλε,

Σε ευχαριστούμε και επιθυμούμε μία από τις επιτυχίες μας να είναι η αγάπη και η προτίμησή σας στο περιοδικό, την οποία ήδη δείχνετε. Σχετικά με το πρόβλημα που αντιμετωπίζεις, δυστυχώς, επειδή δεν γράφεις ακριβώς τις ρυθμίσεις που υπάρχουν για τον εκτυπωτή σου, θα κάνουμε μόνο κάποιες υποθέσεις. Πρώτα από όλα, αφού ασχολείσαι με τόσο μεγάλες σε μεγέθη εικόνες, καλό θα ήταν να κάνεις μια αναβάθμιση τουλάχιστον στα 64MB. Οχι ότι είναι ιδιαίτερα απαραίτητη, αλλά έτσι θα ταλαιπωρείσαι πολύ λιγότερο, βελτιώνοντας ταυτόχρονα το χρόνο επεξεργασίας. Οσο για την εκτύπωση που έδωσες, από τη στιγμή που ξεκίνησε να τυπώνεται, το πρόβλημα υπάρχει στον εκτυπωτή. Γράφοντας "πρόβλημα" μη φανταστείς τίποτα τραγικό, απλά εννοούμε τις ρυθμίσεις που έχεις κάνει. Συγκεκριμένα, κάθε εκτυπωτής έχει τη δική του μνήμη, η δε συνηθισμένη τακτική θέλει οτιδήποτε προτού τυπωθεί να συγκεντρώνεται σε αυτή τη μνήμη και έτσι να ξεμπλοκάρει εντελώς τον υπολογιστή για τις ανάγκες των εργασιών εκτύπωσης. Πολλές φορές, ιδίως όταν τα αρχεία είναι μεγάλα, η μνήμη αυτή δεν είναι αρκετή και, όπως καταλαβαίνεις, υπάρχει πρόβλημα από τη στιγμή που είναι καθορισμένο το ότι η διαδικασία εκτύπωσης θα είναι η ανωτέρω. Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να γίνει η κατάλληλη ρύθμιση, έτσι ώστε να αγνοηθεί η μνήμη του εκτυπωτή και να γίνει απευθείας εκτύπωση - κάτι που φυσικά θα μπλοκάρει αρκετά τη λειτουργία του υπολογιστή, αλλά είναι η απαραίτητη θυσία. Ρίξε λοιπόν μια ματιά στις ρυθμίσεις του εκτυπωτή σου, όπου σχεδόν σίγουρα θα βρεις τη λύση.

ΤΟ PC master ΤΩΡΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!!!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

CD-ROM

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ
TELECLUB - ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, Τηλ.: 2619059

ΑΘΗΝΑ
BIG CITY - Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 48, Τηλ.: 8211117
COMPUTER ALFA - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 7, Τηλ.: 3838795
COSMODATA - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27Β, Τηλ.: 3815931
DIRECT - ΜΠΟΤΑΣΗ 4, Τηλ.: 3301031
DISCOVERY - ΠΑΠΑΡΗΓΟΠΟΥΛΟΥ 15, Τηλ.: 3312680
HARD & SOFT - ΠΑΡΑΣΙΟΥ 3, ΑΓ. ΠΑΝΤΕΛΕΗΜΟΝΑΣ, Τηλ.: 8838510
ΚΑΪΣΣΑ - ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ, Τηλ.: 3606488
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 37, Τηλ.: 3829629
LEADER - ΣΠ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 44, Τηλ.: 8210327
MF SYSTEM - ΛΕΛΑΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ 14, Τηλ.: 8564265
MULTIMEDIA CENTER - ΣΟΛΩΜΟΥ 34, Τηλ.: 3300330
MULTIMEDIA CENTER - Β. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 7 (ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΣΤΑΔΙΟ), Τηλ.: 7259172
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ - ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 35, Τηλ.: 3841826, 3302980
PAPER TOWN - Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 135, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, Τηλ.: 6995260
POINT - ΕΡΥΘΡΑΙΑΣ 51, Τηλ.: 8813935

ΑΙΓΑΛΕΩ
COMPUTER ALFA - ΘΗΒΩΝ 360, Τηλ.: 5313336
MICROCHIP - ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 289, Τηλ.: 5310655
TELECLUB - ΘΗΒΩΝ 365, Τηλ.: 5316646

ΑΛΙΜΟΣ
COMPUTER ALFA - Λ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 532, Τηλ.: 9946135

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ
ΓΡΑΜΜΗ - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 20, Τηλ.: 9957657-8
MICROCHIP - ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42, Τηλ.: 9961945-7

ΓΑΛΑΤΣΙ
AVAX - ΛΑΜΠΡΙΝΗΣ 39, Τηλ.: 2133883

ΓΛΥΦΑΔΑ
TELECLUB - ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3, Τηλ.: 9681626

ΖΩΓΡΑΦΟΥ
TELECLUB - ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & ΛΕΩΦ. ΠΑΠΑΓΟΥ, Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
MICROCHIP - ΠΡΩΤΟΠΑΠΠΑ 59, Τηλ.: 9968008

ΚΑΛΛΙΘΕΑ
GAME BUSTER - ΛΑΣΚΑΡΙΔΟΥ 33 & ΧΑΡΟΚΟΠΟΥ, Τηλ.: 9570252
MEDIA STORE - ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99, Τηλ.: 9560789
T&K - ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 51, Τηλ.: 9574750
TELECLUB - ΘΗΣΕΩΣ 60, Τηλ.: 9574371
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΘΗΣΕΩΣ 62, Τηλ.: 9531817

ΚΑΡΕΑΣ
DIRECT - ΑΝΑΠΗΡΩΝ ΠΟΛΕΜΟΥ 18, Τηλ.: 7653882

ΚΕΡΑΤΕΑ
AVIA COMPUTER - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΠΛΑΤΕΙΑ ΚΕΡΑΤΕΑΣ, Τηλ.: (0299) 42305

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ
COMPUTERLAND SERVICES - ΑΝΤ. ΓΙΑΝΝΟΥΡΗ 9 & ΚΙΣΣΑΒΟΥ 1, Τηλ.: 4003878

ΚΥΨΕΛΗ
TELECLUB - ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ, Τηλ.: 8842998

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ
MICROCHIP - ΛΕΩΦ. ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 384, Τηλ.: 2851401-3

Ν. ΙΩΝΙΑ
AVIA COMPUTERS - ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 37, Τηλ.: 2717530

ΜΕΛΙΣΣΙΑ
MICROCHIP - ΛΕΩΦ. ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 15Β, Τηλ.: 8035735

ΝΙΚΑΙΑ
COMPUTER ALFA - ΠΛ. ΔΑΒΑΚΗ 5, Τηλ.: 4951455
MICROCHIP - Π. ΡΑΛΛΗ 114, Τηλ.: 4945520-22

Ν. ΣΜΥΡΝΗ
MICROCHIP - ΒΙΑΝΤΟΣ 14, Τηλ.: 9311313

ΜΑΡΟΥΣΙ
ΔΙΟΔΟΣ - ΛΑΜΠΡΟΥ ΚΑΤΣΩΝΗ 45, Τηλ.: 8050178
DISCOVERY - ΚΗΦΙΣΙΑΣ 83, Τηλ.: 6808745

ΠΑΓΚΡΑΤΙ
NEXUS COMPUTER - ΦΙΛΟΛΑΟΥ 109, Τηλ.: 7015319

ΠΑΤΗΣΙΑ
AVIA COMPUTER - ΣΠ. ΛΑΜΠΡΟΥ 16, Τηλ.: 2235832

ΠΕΙΡΑΙΑΣ
COMPUTER ALFA - ΤΣΑΜΑΔΟΥ 71, Τηλ.: 4225207
DATA FIRST - ΔΕΛΗΓΙΩΡΓΗ 120, Τηλ. 4131356,
MICROCHIP - ΣΚΟΥΖΕ 16, Τηλ.: 4280145-7
MULTIMEDIA WORLD - ΑΦΕΝΤΟΥΛΗ 10, Τηλ.: 4182123
STEP - ΑΚΤΗ ΜΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 36, Τηλ.: 4184391
TELECLUB - ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166-168, Τηλ.: 4227097

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
TELECLUB - ΠΑΝ. ΤΣΑΛΔΑΡΗ & ΒΑΡΝΑΛΗ, Τηλ.: 5782379

ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ
MICROCHIP - ΧΑΜΟΣΤΕΡΝΑΣ 24, Τηλ.: 3412800-2

ΧΑΪΔΑΡΙ
BIG CITY - Λ. ΚΑΒΑΛΑΣ 260, Τηλ.: 5322966

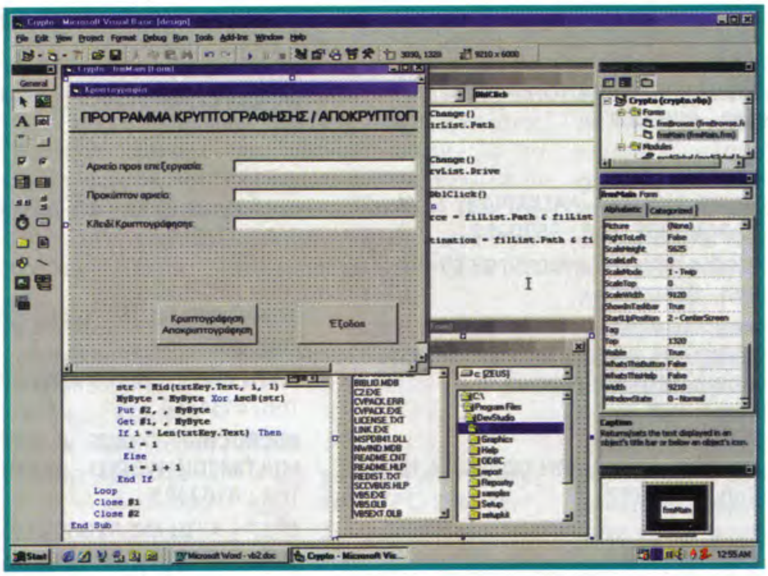
ΧΑΛΑΝΔΡΙ
BIG CITY - Λ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 268, ΣΙΔΕΡΑ ΧΑΛΑΝΔΡΙΟΥ, Τηλ.: 6848007

ΧΟΛΑΡΓΟΣ
MICROCHIP - ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 245, Τηλ.: 6747478

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΟ "PC MASTER" ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ. ΣΥΝΤΟΜΑ ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC

Κρυπτογράφηση και αποκρυπτογράφηση αρχείων



Αυτό το μήνα, συνεχίζοντας την περιήγησή μας στη Visual Basic, θα ασχοληθούμε με κάτι συναρπαστικό, την κρυπτογραφία, καθώς και το πώς μπορούμε εύκολα να γράψουμε ένα πρόγραμμα που θα κρυπτογραφεί αρχεία χρησιμοποιώντας κάποιο κλειδί. Επίσης θα μάθουμε αρκετές νέες λειτουργίες και εντολές της Basic.

Του Δημήτρη Γιαννίτσαρου
dimgian@01p.gr

Καταρχήν, προτού μπούμε σε λεπτομέρειες για το πώς θα φτιαχτεί το πρόγραμμα, ας αναφέρουμε λίγα λόγια για την κρυπτογραφία. Η διαδικασία κατά την οποία δεδομένα (ένα αρχείο κειμένου, ένα εκτελέσιμο πρόγραμμα κ.λπ.), βάσει κάποιου αλγόριθμου και με τη χρήση ενός κλειδιού (key), γίνονται μη αναγνώσιμα καλείται κρυπτογράφηση. Ο αλγόριθμος κρυπτογράφησης δεν πειράζει να είναι γνωστός σε όλους. Το σημαντικό είναι να παραμένει κρυφό το κλειδί. Το αντίθετο της κρυπτογράφησης είναι η κρυπτανάλυση, δηλαδή η διαδικασία κατά την οποία ένα κρυπτογραφημένο κείμενο πρέπει να αποκρυπτογραφηθεί, ενώ γνωστός είναι μόνο ο αλγόριθμος κρυπτογράφησης και όχι το κλειδί.

Υπάρχουν δύο βασικές κατηγορίες αλγόριθμων: οι αλγόριθμοι μυστικού κλειδιού και αυτοί δημόσιου/ιδιωτικού κλειδιού. Για να καταλάβουμε τη διαφορά τους, έστω ότι κάποιο άτομο θέλει να στείλει ένα κρυπτογραφημένο μήνυμα μέσω του Internet σε έναν φίλο του. Αν πρόκειται να χρησιμοποιήσει μυστικό κλειδί, αυτό πρέπει να προσυμφωνηθεί (π.χ. θα έχουν μιλήσει στο τηλέφωνο και θα έχουν συμφωνήσει ότι το κλειδί θα είναι "SecretKey"). Τώρα ο αποστολέας μπορεί να κρυπτογραφήσει ένα μήνυμα και να το στείλει, αφού ο φίλος του ξέρει το κλειδί και θα μπορέσει να αποκρυπτογραφήσει και να δει το μήνυμα. Στο δημόσιο/ιδιωτικό κλειδί συμβαίνει το εξής: Κάθε χρήστης έχει δύο κλειδιά, το ιδιωτικό και το δημόσιο. Το δημόσιο το κάνει γνωστό σε όλο τον κόσμο, ενώ το ιδιωτικό το ξέρει μόνο αυτός. Αν κάποιος θέλει να του στείλει μήνυμα, χρησιμοποιεί το δημόσιο κλειδί του παραλήπτη για να το κρυπτογραφήσει. Το μήνυμα αυτό αποκρυπτογραφείται πλέον μόνο με χρήση του αντίστοιχου ιδιωτικού κλειδιού. Πολύ γνωστό πρόγραμμα που χρησιμοποιεί δημόσια και ιδιωτικά κλειδιά είναι το PGP (Pretty Good Privacy).

Η μέθοδος δημόσιου/ιδιωτικού κλειδιού βρήκε μεγάλη εφαρμογή στο Internet, όπου η ανάγκη για ασφαλή επικοινωνία είναι μεγάλη. Σε αυτό το είδος κρυπτογραφίας στηρίζονται οι ψηφιακές υπογραφές, η ασφαλής μετάδοση πληροφοριών, το χωρίς κίνδυνο υποκλοπής on-line shopping κ.ά.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Ύστερα από τα εισαγωγικά, ας ξεκινήσουμε το πρόγραμμά μας. Ανοίγουμε τη Visual Basic και επιλέγουμε Standard EXE. Ονομάζουμε το project Crypto. Μεγαλώνουμε λίγο τη φόρμα μας και τοποθετούμε επάνω της τα εξής συστατικά: τέσσερα Labels, τρία Textboxes και δύο CommandButtons. Κάνουμε disable το MaxButton και επιλέγουμε BorderStyle=1-fixed. Το ένα Label χρησιμοποιείται ως τίτλος (μεγαλώνουμε το Font size μέσα από την ιδιότητα Font), ενώ τα άλλα τρία για να εξηγούν τα Textboxes. Επίσης μπορούμε, αν θέλουμε, να χρησιμοποιήσουμε γραμμές, για να δώσουμε διαφορετικό στιλ στην εφαρμογή μας. Από την ιδιότητα BorderWidth ορίζουμε το πάχος της γραμμής. Αλλάζουμε τα ονόματα των τριών Textboxes και των δύο CommandButtons σε txtSource, txtDestination, txtKey, cmdGo και cmdExit αντίστοιχα.

Η λειτουργία του προγράμματος θα έχει ως εξής: Θα δίνουμε το αρχείο που θέλουμε να κρυπτογραφήσουμε (txtSource) καθώς και το όνομα του αρχείου που θα πάρουμε (txtDestination). Στο Textbox txtKey δίνουμε το κλειδί (κωδικό) της κρυπτογράφησης. Αν το ξεχάσουμε και έχουμε σβήσει το αρχικό αρχείο μας είναι μάλλον απίθανο να πάρουμε πίσω τα δεδομένα μας, για αυτό προσοχή! Ο αλγόριθμος που θα χρησιμοποιήσουμε είναι σχετικά απλός, αλλά μη νομίσετε ότι θα μπορέσετε εσείς ή κάποιος φίλος σας να κάνετε κρυπτανάλυση. Η λειτουργία

του βασίζεται στη λογική πράξη XOR. Κάθε byte του αρχείου θα γίνεται XOR με ένα γράμμα από το κλειδί. Η επιλογή του γράμματος θα πραγματοποιείται κυκλικά, δηλαδή αν το κλειδί είναι "hello", θα χρησιμοποιηθούν τα γράμματα με την εξής σειρά: h, e, l, l, o, h, e, l, l, o, h, e, l κ.ο.κ. Ας δούμε τώρα πώς λειτουργεί το XOR. Ένας χαρακτήρας αντιπροσωπεύεται από έναν ακέραιο αριθμό (ASCII number) μεταξύ 0-255, δηλαδή ένα byte. Κάθε byte αποτελείται από 8 bit (άσσους και μηδενικά). Τα αποτελέσματα του XOR για 2 bit είναι:

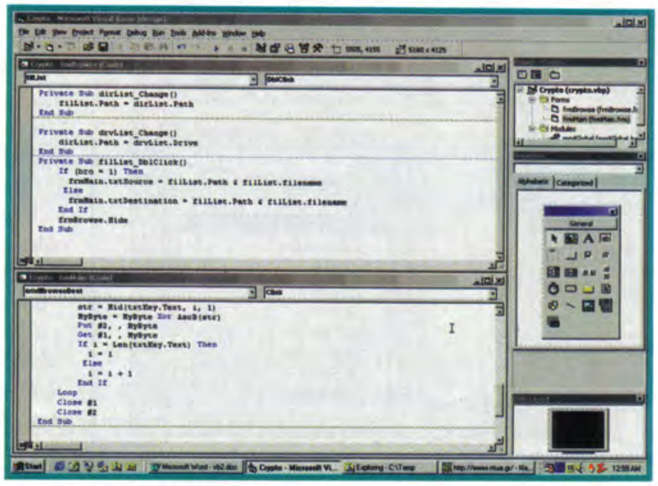
0 XOR 0 = 0
0 XOR 1 = 1
1 XOR 0 = 1
1 XOR 1 = 0

Για παράδειγμα, έστω ότι θέλουμε να κρυπτογραφήσουμε τη λέξη "pc" χρησιμοποιώντας το κλειδί "wq". Το ASCII number του "p" είναι 112 (σε δυαδικό σύστημα τα 8 bit είναι 01110000) και του "w" 119 (και τα 8 bit 01110111). Η πράξη 112 XOR 119 δίνει 7, άρα το "p" κρυπτογραφημένο θα έχει ASCII number 7. Το ASCII του "c" είναι 99, του "q" 113 και 99 XOR 113 = 18, άρα το "c" κρυπτογραφημένο θα έχει ASCII 18. Ένα μεγάλο πλεονέκτημα της πράξης XOR είναι ότι ένα κρυπτογραφημένο κείμενο αποκρυπτογραφείται χρησιμοποιώντας ακριβώς τον ίδιο αλγόριθμο, δηλαδή ισχύει το ότι, αν (x XOR y = z), τότε και (z XOR y = x).

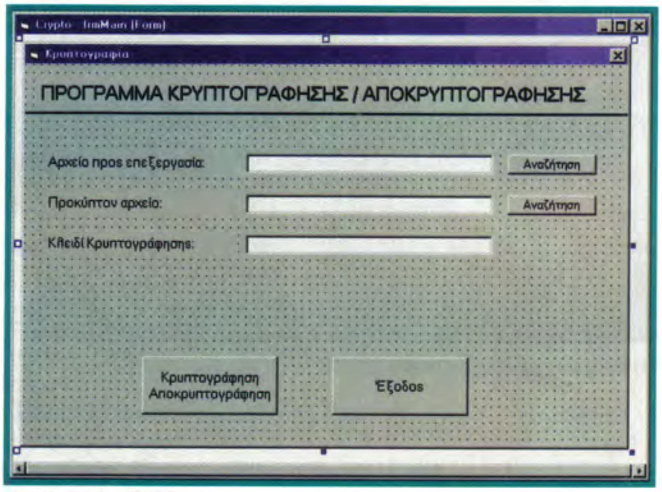
Συνεχίζοντας την υλοποίηση, κάνουμε διπλό κλικ στο cmdExit. Αμέσως εμφανίζεται ο code editor με έτοιμη την επικεφαλίδα του χειριστή μας. Εμείς προσθέτουμε ένα απλό End, για να τερματίζει η εφαρμογή μας. Ο χειριστής είναι:

```
Private Sub cmdExit_Click()
 End
End Sub
```

Τώρα πρέπει να ανοίξουμε το αρχείο που θα διαβάσουμε (source) και το αρχείο που θα γράψουμε (destination). Η εντολή για άνοιγμα ενός αρχείου είναι "Open pathname For mode as #filenumber". Στο pathname δηλώνουμε την τοποθεσία και το όνομα του αρχείου, το mode είναι input (είσοδος), output (έξοδος), random, binary (είσοδος-έξοδος σε δυαδικό αρχείο). Τέλος, αναφερόμαστε στα αρχεία χρησιμοποιώντας ένα νούμερο. Αφού τελειώσουμε με ένα αρχείο, πάντα το κλείνουμε, με χρήση της "Close #filenumber". Υπάρχουν αρκετές εντολές για διάβασμα και γράψιμο δεδομένων. Εμείς θα χρησιμοποιήσουμε τις "Get #filenumber, [recordNumber], varname" και "Put #filenumber, [recordNumber], varname", οι οποίες μπορούν να διαβάζουν και να γράφουν ένα-ένα byte για τα binary αρχεία χωρίς να κάνουν κάποιο format (επίσης μπορούν να προσπελάσουν ένα αρχείο σε οποιοδήποτε σημείο, αλλά αυτό δεν μας χρειάζεται εδώ). Άλλη εντολή ανάγνωσης είναι η Input #filenumber varlist, ενώ υπάρχουν ακόμα δύο για εγγραφή (print #, και write #). Όταν έχουμε ανοίξει ένα αρχείο και το διαβάζουμε, πρέπει να προσέξουμε να μη διαβάσουμε πέρα από το τέλος του. Για αυτό υπάρχει η function EOF(#filenumber), η οποία παίρνει τιμή true ή false και μας ενημερώνει αν φτάσαμε στο τέλος του αρχείου (End Of File). Μπορούμε πλέον να γράψουμε το χειριστή του κουμπιού cmdGo που θα κάνει και την κρυπτογράφηση-αποκρυπτογράφηση (όπως αναφέραμε, ο αλγόριθμος είναι ίδιος). Διπλό κλικ λοιπόν στο cmdGo και γράφουμε τον κώδικα:



Ο κώδικας για τις δύο φόρμες.



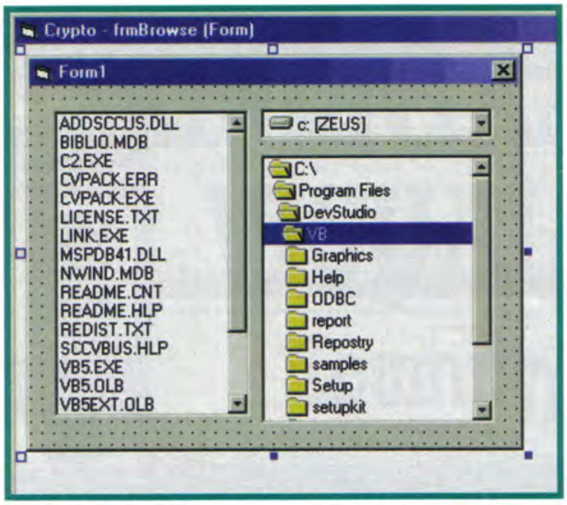
Η φόρμα frmMain.

```
Private Sub cmdGo_Click()
 Dim MyByte As Byte, i As Integer, str As
  String
 i = 1
 Open txtSource.Text For Binary As #1
 Open txtDestination.Text For Binary As #2
 Get #1, , MyByte
 Do While Not EOF(1)
  str = Mid(txtKey.Text, i, 1)
  MyByte = MyByte Xor AscB(str)
  Put #2, , MyByte
  Get #1, , MyByte
  If i = Len(txtKey.Text) Then
   i = 1
   Else
   i = i + 1
  End If
 Loop
 Close #1
 Close #2
End Sub
```

Με την εντολή dim δηλώνουμε μεταβλητές. Οι πιο συνηθισμένες μεταβλητές είναι: byte 0 ως 255, integer -32768 ως 32767, long 2,147,483,648 ως 2,147,483,647, boolean true ή false (false το 0, true οτιδήποτε άλλο), string αλφαριθμητικό, single και double για δεκαδικούς και τέλος η variant, η οποία είναι οποιοσδήποτε τύπος (δηλαδή τη δηλώνουμε και μετά τη χρησιμοποιούμε όπως θέλουμε). Όμως καλό είναι να αποφεύγεται η χρήση της, καθώς καταλαμβάνει 16 και περισσότερα bytes, ακόμα και αν τελικά τη χρησιμοποιήσουμε για να κρατά ένα byte.

Το βασικό loop είναι ένα while Not EOF(1), δηλαδή όσο το αρχείο 1 (το source) δεν έχει τελειώσει εκτελείται ο κώδικάς μας, ο οποίος διαβάζει ένα byte από το αρχείο προς επεξεργασία, το κάνει XOR με ένα γράμμα από το κλειδί και το γράφει στο παραγόμενο αρχείο. Μια χρήσιμη ρουτίνα είναι η Mid, που μας δίνει ένα κομμάτι από ένα string. Η σύνταξή της είναι Mid(string, start [,length]), όπου string είναι το

PROGRAMMING



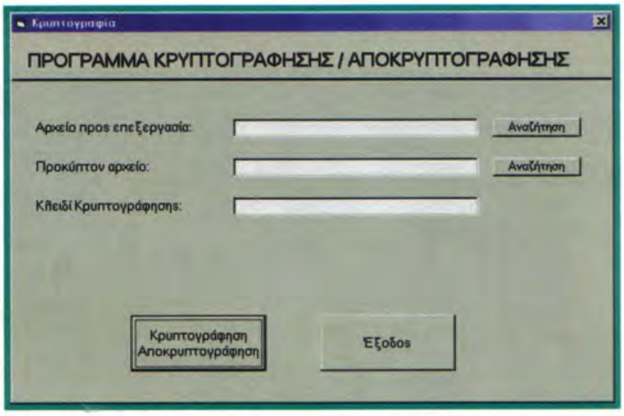
Η φόρμα frmBrowse.

αλφαριθμητικό που μας ενδιαφέρει, start ο χαρακτήρας από τον οποίο αρχίζουμε και length ο αριθμός των χαρακτήρων που θα πάρουμε. Εμείς τη χρησιμοποιούμε για να παίρνουμε κάθε φορά το χαρακτήρα του κλειδιού με τον οποίο πρόκειται να κάνουμε XOR κάθε byte του αρχείου.

Το παραγόμενο αρχείο επικαλύπτει τυχόν αρχεία με το ίδιο όνομα χωρίς να προειδοποιεί, κάτι που δεν είναι σωστό να συμβαίνει. Επίσης, δεν ελέγχουμε αν ο χρήστης έχει δώσει ονόματα αρχικού και τελικού αρχείου ή αν έχει δώσει αρχείο που δεν υπάρχει, καθώς και αν έχει βάλει κάποιο κλειδί. Όλα αυτά διορθώνονται προσθέτοντας τον ακόλουθο κώδικα στην αρχή του χειριστή cmdGo_click:

```
Dim response As Byte

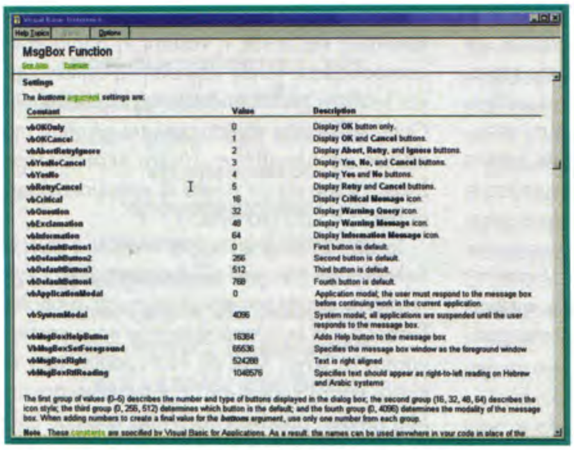
If Len(txtSource.Text) = 0 Then
 MsgBox "Δώστε κάποιο αρχείο προς
  κρυπτογράφηση.", 0, "Λάθος"
 Exit Sub
End If
If (Len(txtDestination.Text) = 0)
Then
  MsgBox "Δώστε όνομα τελικού
αρχείου.", 0, "Λάθος"
  Exit Sub
 End If
 If Len(txtKey.Text) = 0 Then
  MsgBox "Παρακαλώ βάλτε
κάποιο κλειδί πρώτα.", 0, "Λάθος"
  Exit Sub
 End If
 If (Dir(txtSource.Text,
vbNormal) = "") Then
  MsgBox "Το αρχείο " &
txtSource.Text & " δεν υπάρχει.",
0, "Λάθος"
  Exit Sub
 End If
 If (Dir(txtDestination.Text, vbNormal) <> "")
  Then
 response = MsgBox("Το αρχείο " &
  txtDestination.Text & " υπάρχει. Θέλετε να
  σβηστεί;", vbYesNo, "Λάθος")
 If response = vbNo Then
  Exit Sub
 End If
        End If
```



Η εφαρμογή μόλις ξεκινήσει.

Το πρώτο if...then ελέγχει αν ο χρήστης έχει δώσει κλειδί. Αν δεν έχει δώσει, εκτυπώνεται το ανάλογο μήνυμα χρησιμοποιώντας MsbBox και η ρουτίνα τερματίζεται. Το δεύτερο if...then ελέγχει αν υπάρχει το πηγαίο αρχείο. Το σύμβολο & ενώνει δύο strings (concatenate). Η διαδικασία Dir ψάχνει αρχείο με όνομα το όρισμα που δώσαμε και, αν βρει, επιστρέφει ή το όνομα του αρχείου που βρήκε ή κενό string, αν το αρχείο δεν υπάρχει. Το τρίτο if...then ελέγχει μήπως υπάρχει ήδη destination αρχείο. Εδώ χρησιμοποιείται MsgBox, αλλά πλέον υπάρχουν δύο buttons επάνω του, τα YES/NO. Έτσι βλέπουμε πως το δεύτερο όρισμα είναι vbYesNo, το οποίο κάνει ακριβώς αυτό που υποδηλώνει. Στη μεταβλητή response θα πάρουμε την απάντηση του χρήστη (vbYes ή vbNo). Σε περίπτωση που η απάντησή του είναι NO, δηλαδή δεν θέλει να διαγράψει το υπάρχον αρχείο, τερματίζουμε τη ρουτίνα. Άλλα χρήσιμα buttons που μπορούμε να εμφανίσουμε πάνω σε ένα MsgBox είναι τα VbOKCancel, VbAbortRetryIgnore, VbYesNoCancel, vbRetryCancel. Οι αντίστοιχες απαντήσεις που δίνει ο χρήστης είναι: vbOK, vbCancel, vbAbort, vbRetry, vbIgnore, vbYes, vbNo. Έτσι μπορούμε να παίρνουμε άμεσα από το χρήστη κάποιες πληροφορίες για όσα συμβαίνουν ενώ τρέχει η εφαρμογή μας και να αντιδρούμε ανάλογα με αυτές.

Το επόμενο που πρέπει να αλλάξει στην εφαρμογή μας για να της δώσει "άλλον αέρα" είναι ο τρόπος που διαλέγουμε αρχεία. Η Visual Basic μας δίνει εργαλεία ώστε να μπορέσουμε πανεύκολα να κάνουμε browse όπως στα περισσότερα προγράμματα των Windows. Χρειαζόμαστε τρία επιπλέον controls: ένα που θα δείχνει τα directories, ένα για τα αρχεία και ένα για τα drives. Προτού συνεχίσουμε, τοποθετούμε στη frmMain δύο CommandButton, τα cmdBrowseSrc και cmdBrowseDest με Caption "Αναζήτηση", τα οποία θα εμφανίζουν μια νέα φόρμα με τα controls για το browsing. Για να προσθέσουμε μία φόρμα επιλέγουμε Project/Add form. Την ονομάζουμε frmBrowse, κάνουμε disable το MaxButton και επιλέγουμε BorderStyle=1-fixed. Τοποθετούμε επάνω της ένα DriveListBox (με το οποίο επιλέγουμε δίσκο), ένα DirListBox (για να επιλέγουμε directory) και ένα FileListBox (για να διαλέξουμε αρχείο). Τα ονομάζουμε drvList, dirList και filList αντίστοιχα. Επίσης κάνουμε το property visible της frmBrowse false έτσι ώστε να μη φαίνεται στην αρχή. Για να εμφανίσουμε/εξαφανίσουμε μια φόρμα χρησιμοποιούμε τις εντολές show/hide. Έτσι προσθέτουμε στους χειριστές των cmdBrowse την εντολή frmBrowse.show. Αν τρέξουμε το πρόγραμμά μας και πατήσουμε κάποιο κουμπί "Αναζήτηση", θα εμφανιστεί η νέα φόρμα μας. Αν πατήσουμε το Exit της frmMain, θα κλείσει μεν η frmMain αλλά θα μείνει η frmBrowse. Για να διορθωθεί αυτό, προσθέτουμε στο cmdExit_click την εντολή frmBrowse.hide (δεν υπάρχει πρόβλημα αν δεν την έχουμε εμφανίσει). Τώρα πρέπει να κάνουμε τα νέα controls να συνεργάζονται μετα-



Το Help για την MsgBox function.

ξύ τους. Κάνουμε διπλό κλικ στο drvList και θέτουμε την εντολή:

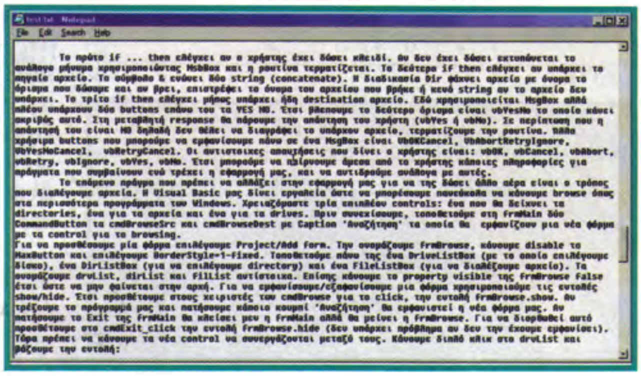
```
dirList.Path = drvList.Drive
```

Ετσι, όταν αλλάξουμε το drive, η αλλαγή θα φανεί στο dirList (αφού του ορίζουμε το path να είναι το drive που μόλις επιλέξαμε). Με διπλό κλικ στο dirList εμφανίζουμε το χειριστή και γράφουμε την εντολή:

```
filList.Path = dirList.Path
```

Ετσι συγχρονίσαμε και το filList. Αν τρέξουμε τώρα το πρόγραμμα, θα δούμε ότι μπορούμε να αλλάξουμε drive και να ψάξουμε τα directories. Το μόνο που μένει είναι να γράψουμε το χειριστή για όταν επιλέξουμε και αρχείο. Επειδή καλό είναι να επιλέγουμε αρχείο με διπλό κλικ, γράφουμε την επικεφαλίδα του χειριστή ως:

```
Private Sub
  filList_DblClick()
End Sub
```



Το πρώτο if ... then ελέγχει αν ο χρήστης έχει δώσει κλειδί. Αν δεν έχει δώσει εκτυπώνεται το ανάλογο μήνυμα χρησιμοποιώντας MsbBox και η ρουτίνα τερματίζεται. Το δεύτερο if then ελέγχει αν υπάρχει το πηγαίο αρχείο. Το σύμβολο & ενώνει δύο string (concatenate). Η διαδικασία Dir ψάχνει αρχείο με όνομα το όρισμα που δώσαμε και αν βρει, επιστρέφει το όνομα του αρχείου που βρήκε ή κενό string αν το αρχείο δεν υπάρχει. Το τρίτο if then ελέγχει μήπως υπάρχει ήδη destination αρχείο. Εδώ χρησιμοποιείται MsgBox αλλά πλέον υπάρχουν δύο buttons επάνω του τα YES NO. Ετσι βλέπουμε το δεύτερο όρισμα είναι vbYesNo το οποίο κάνει ακριβώς αυτό. Στη μεταβλητή response θα πάρουμε την απάντηση του χρήστη (vbYes ή vbNo). Σε περίπτωση που η απάντησή του είναι NO δηλαδή δεν θέλει να διαγράψει το υπάρχον αρχείο, τερματίζουμε την ρουτίνα. Άλλα χρήσιμα buttons που μπορούμε να εμφανίσουμε πάνω σε ένα MsgBox είναι VbOKCancel, VbAbortRetryIgnore, VbYesNoCancel, vbRetryCancel. Οι αντίστοιχες απαντήσεις που δίνει ο χρήστης είναι: vbOK, vbCancel, vbAbort, vbRetry, vbIgnore, vbYes, vbNo. Ετσι μπορούμε να παίρνουμε άμεσα από το χρήστης κάποιες πληροφορίες για πράγματα που συμβαίνουν ενώ τρέχει η εφαρμογή μας, και να αντιδράμε ανάλογα με αυτές.
Το επόμενο πράγμα που πρέπει να αλλάξει στην εφαρμογή μας για να της δώσει άλλο αέρα είναι ο τρόπος που διαλέγουμε αρχεία. Η Visual Basic μας δίνει εργαλεία ώστε να μπορέσουμε πανεύκολα να κάνουμε browse όπως στα περισσότερα προγράμματα των Windows. Χρειαζόμαστε τρία επιπλέον controls: ένα που θα δείχνει τα directories, ένα για τα αρχεία και ένα για τα drives. Πριν συνεχίσουμε, τοποθετούμε στη frmMain δύο CommandButton τα cmdBrowseSrc και cmdBrowseDest με Caption 'Αναζήτηση' τα οποία θα εμφανίζουν μια νέα φόρμα με τα control για το browsing.
Για να προσθέσουμε μία φόρμα επιλέγουμε Project/Add Form. Την ονομάζουμε frmBrowse, κάνουμε disable το MaxButton και επιλέγουμε BorderStyle=1-Fixed. Τοποθετούμε πάνω της ένα DriveListBox (με το οποίο επιλέγουμε δίσκο), ένα DirListBox (για να επιλέγουμε directory) και ένα FileListBox (για να διαλέξουμε αρχείο). Τα ονομάζουμε drvList, dirList και FilList αντίστοιχα. Επίσης κάνουμε το property visible της frmBrowse False έτσι ώστε να μην φαίνεται στην αρχή. Για να εμφανίσουμε/εξαφανίσουμε μια φόρμα χρησιμοποιούμε τις εντολές show/hide. Ετσι προσθέτουμε στους χειριστές των cmdBrowse για το click, την εντολή frmBrowse.show. Αν τρέξουμε το πρόγραμμά μας και πατήσουμε κάποιο κουμπί 'Αναζήτηση' θα εμφανιστεί η νέα φόρμα μας. Αν πατήσουμε το Exit της frmMain θα κλείσει μεν η frmMain αλλά θα μείνει η frmBrowse. Για να διορθωθεί αυτό προσθέτουμε στο cmdExit_click την εντολή frmBrowse.hide (δεν υπάρχει πρόβλημα αν δεν την έχουμε εμφανίσει). Τώρα πρέπει να κάνουμε τα νέα control να συνεργάζονται μεταξύ τους. Κάνουμε διπλό κλικ στο drvList και θέτουμε την εντολή:

Αρχείο προς κρυπτογράφηση.

Μένει κάτι τελευταίο για να ξεκαθαρίσουμε. Οταν ο χρήστης θα πατά το κουμπί "Αναζήτηση", θα εμφανίζεται μεν η frmBrowse από την οποία θα διαλέγει αρχείο, αλλά εμείς πρέπει να ξέρουμε αν πάτησε το cmdBrowseSrc ή το cmdBrowseDest. Ετσι, χρειαζόμαστε μία μεταβλητή που θα μπορούν να βλέπουν και οι δύο φόρμες του προγράμματός μας, μέσω της οποίας θα μεταφέρουμε στη frmBrowse την πληροφορία για το ποιο button πάτησε ο χρήστης.

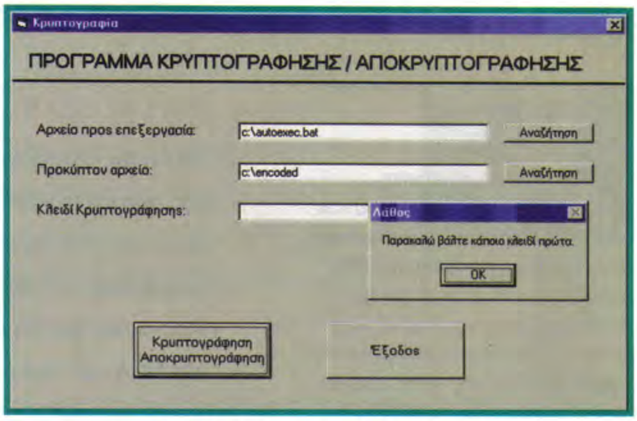
Για να το κάνουμε αυτό, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε ένα νέο είδος module. Στη Visual Basic υπάρχουν τριών ειδών modules: τα form modules, που είναι οι γνωστές μας φόρμες, τα standard modules, που είναι βιβλιοθήκες που μπορούν να περιέχουν μεταβλητές και ρουτίνες κοινές σε όλα τα modules του Project, και, τέλος, class modules, που χρειάζονται στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό. Επιλέγουμε λοιπόν Project/Add module και το ονομάζουμε modGlobal. Στον code editor γράφουμε μόνο τη δήλωση:

```
Public bro As Byte
```

Ετσι δηλώσαμε μια μεταβλητή που μπορούν να δουν και οι δύο φόρμες μας. Τώρα προσθέτουμε στους χειριστές cmdBrowseSrc_click και cmdBrowseDest_click, πριν από την εντολή frmBrowse.show, την εντολή bro=1 και bro=2 αντίστοιχα. Ετσι, όταν είμαστε στη frmBrowse ξέρουμε αν έχει πατηθεί το κουμπί "Αναζήτηση" που αντιστοιχεί στο πηγαίο ή στο τελικό αρχείο. Μπορούμε λοιπόν πλέον να ολοκληρώσουμε το χειριστή filList_dblclick ως εξής:

```
If (bro = 1) Then
  frmMain.txtSource =
   filList.Path &
   filList.FileName
 Else
  frmMain.txtDestination = filList.Path &
   filList.FileName
End If
 frmBrowse.Hide
```

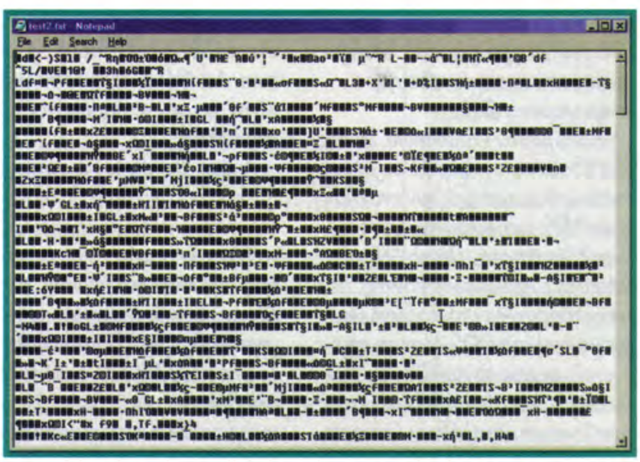
Τώρα, μόλις ο χρήστης επιλέξει κάποιο αρχείο με διπλό κλικ, αυτό αναγράφεται στο αντίστοιχο textbox ανάλογα με την τιμή της bro. Ενα μειονέκτημα του προγράμματος έγκειται στο ότι ο χρήστης πρέπει να διαλέξει με browsing κάποιο αρχείο, χωρίς να έχει δυνατότητα να επιλέξει μόνο το directory και να συμπληρώσει μόνος του το όνομα. Ακόμα, επειδή η ανάγνωση και η εγγραφή του αρχείου γίνονται με ρυθμό ένα-ένα byte, είναι πιθανό το πρόγραμμα να καθυστερεί αρκετά σε μεγάλα αρχεία. Τέλος, μη δοκιμάσετε να επιλέξετε ένα drive που δεν περιέχει δισκέτα ή CD, γιατί δεν έχουμε γράψει κώδικα προκειμένου να αντιμετωπιστεί αυτό το error. Η εφαρμογή μας είναι αρκετά φιλική, ενώ έχουμε καλύψει αρκετές περιπτώσεις όπου ο χρήστης ίσως κάνει κάτι που θα προκαλέσει πρόβλημα. Ενας εύκολος τρόπος να την κάνουμε ακόμα φιλικότερη είναι να χρησιμοποιήσουμε tooltips, τα γνωστά hints που μας δίνονται σε πολλά προγράμματα, όταν αφήνουμε τον mouse pointer ακίνητο για λίγη ώρα πάνω από κάποιο control. Για να εμφανίζεται tooltip, πρέπει απλά να εισάγουμε στην ιδιότητα tooltip ενός συστατικού το κείμενο που θέλουμε να εμφανίζεται.



Ελεγχος για συμπλήρωση των στοιχείων.

Ετσι, μπορούμε να εισάγουμε το txtSource.tooltip="Αυτό είναι το αρχείο που θα κρυπτογραφηθεί" στο txtDestination "Αυτό είναι το κρυπτογραφημένο αρχείο που θα προκύψει". Τα tooltips είναι πολύ χρήσιμα αλλά καλό είναι: α) να χρησιμοποιούνται όπου πράγματι χρειάζονται και όχι σε κάθε control απαραίτητα και β) το κείμενό τους να είναι όσο το δυνατόν σύντομο και περιεκτικό.

Τον άλλο μήνα θα είμαστε και πάλι εδώ. Εν τω μεταξύ μπορείτε να στέλνετε προτάσεις, σχόλια, θέματα που θα θέλατε να θίξουμε και οτιδήποτε άλλο στην e-mail διεύθυνση dimgian@01p.gr. Με αυτό τον τρόπο θα μας βοηθήσετε πολύ στο να επιλέξουμε θέματα που σας ενδιαφέρουν καθώς και στο να διαμορφώσουμε τη στήλη όπως εσείς τη θέλετε. PC



Το αποτέλεσμα της κρυπτογράφησης, με κλειδί "X-Files".

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΠΕΙΡΑΤΕΣ 'Η... ΛΗΣΤΑΡΧΟΙ;

*Αγαπητοί συντάκτες,
Είναι η δεύτερη φορά που γράφω στο περιοδικό σας. Η πρώτη ήταν τον Ιούνιο του '96, στο τεύχος 74. Σε διαβάζω από το 69, άρα είμαι αρκετά παλιός αναγνώστης (παλιότερος από μερικούς μερικούς). Ο λόγος που γράφω είναι το γράμμα του "πανέξυπνου, μάγκα, μέγα computer-ά" Wintermute στο τεύχος 99, που με εξόργισε. Τι λέει ο τύπος; "Πάντα υπάρχει η λύση της αντιγραφής", "είμαι περήφανος να δηλώσω πως όλα τα CDs μου είναι αντίγραφα." Φίλε, τα σκέφτεσαι αυτά που λες;*

Πρώτον, η πλειονότητα των μαγαζιών που κάνουν αντίγραφα είναι Νταβέληδες. Εχω πάρει κι εγώ παιχνίδια σε αντίγραφα και έχω προσωπική πείρα. Εκτός του ότι αρκετές φορές το παιχνίδι είναι μισό (example, το εξαιρετικό Warhammer-Shadow of the Horned Rat, που δεν είχε τα ορχηστρικά κομμάτια, μια και το είχα πάρει σε αντιγραφή), σε ορισμένες περιπτώσεις είναι ικανό να καθαρίσει το σύστημα, αλλάζοντας drivers και τέτοια. Δεύτερον, σε τίτλους με 6 -ας πούμε- CDs, το αντίγραφο είναι ακριβότερο από το πρωτότυπο! Πήγαινε, Wintermute, να αγοράσεις το Wing Commander: Prophecy σε αντίγραφο. Τρίτον, δεν είναι κορόιδο κάθε gamer που πηγαίνει και αγοράζει original παιχνίδια και σίγουρα δεν είσαι εσύ ο Μεσσίας που θα του πει "σταμάτα! Πάρε το Starcraft (π.χ.) πειρατικά". Υπάρχει λόγος που προτιμά να το πάρει σφραγισμένο. Ο.Κ.;

Αυτά με τον Wintermute. Επίσης, θα ήθελα να αναφερθώ σε όλους αυτούς που κραυγάζουν εναντίον των W95. Δεν μιλάω για αυτούς που είναι σαν τον Πέτρο "Nigel Mansell". ΑΥΤΟΙ είναι μάγκες. Δεν γουστάρουν, δεν τα βάζουν. Παραμένουν στο DOS. Μου τη σπάνε αυτοί που μας τα πρήζουν με σχόλια του τύπου "τα W95 είναι απαίσια", για να καταλήξουν "μα αναγκάστηκα να τα βάλω κι εγώ". Δεν λέω για τα παιδιά που απλώς εκφράζουν τη δυσφορία τους, μα για τους φανατικούς (ντεμέκ) DOS-άδες. Εκνευριστικοί είναι επίσης και αυτοί που μνημονεύουν τους XT και τους Commodore 64, βρίζοντας τους Pentium. Αν είναι έτσι, έρχομαι στην Αθήνα και σας βοηθάω να πετάξετε στη θάλασσα τους μισητούς Pentium, για να τους αντικαταστήσετε με τους Spectrum. Δεν θέλω να προσβάλω κανέναν, μα μην το παρακάνουν μερικοί, εντάξει;

Ακόμη, θα ήθελα να ρωτήσω κάτι. Σκέφτομαι να βάλω Internet, μα σκοντάφτω στο οικονομικό. Θέλω να ξέρω αν οι φήμες που ακούω πως, ενώ είμαι στο Internet, το τηλέφωνο δεν δουλεύει και πως ο λογαριασμός του ΟΤΕ φουσκώνει πολύ από τη χρήση του, είναι αλήθεια. Δεν θέλω να συνδεθώ και μετά να αναγκαστώ να πληρώνω εκτός από τη συνδρομή άλλα τόσα έξτρα για το τηλέφωνο.



Τέλος (ουφ!), θα ήθελα να καταγγείλω τις εταιρίες software για αυτή τη συνεχή αύξηση στις απαιτήσεις των παιχνιδιών. Οταν έκανα την αναβάθμιση σε Pentium133 με 32MB RAM, πίστευα πως είχα ένα ισχυρό μηχάνημα. Τώρα, τα περισσότερα παιχνίδια ζητάνε αχανείς σκληρούς, 3D accelerators (bullshit!) και ισχυρότατες κάρτες γραφικών, για τα οποία δεν έχω ούτε τη θέληση ούτε την ευχέρεια να ξοδέψω λεφτά. Γιατί το κάνατε αυτό, ρε παιδιά; Για να αναβαθμίζουν τα κορόιδα συνέχεια τα PCs τους. Αυτό καταντά έγκλημα, όχι για τους καπιτάλες, μα για τους απλούς (οικονομικά) χρήστες. Πρέπει να σταματήσει αυτή η εκμετάλλευση. Τώρα, αν χρειάζονται μέθοδοι αλά Σορίν Ματέι για να γίνει αυτό, δεν το ξέρω (αν και εύχομαι όχι).

Φιλικά,
Templar

ΥΓ. 1: Το ξέρω πως το γράμμα είναι μεγάλο, μα προσδοκώ σε δημοσίευση, έτσι κι αλλιώς μια φορά στα δύο χρόνια γράφω...

ΥΓ. 2: Συγχαρητήρια στον Αντρέα Τσουρινάκη και στον Σωτήρη "πες ό,τι γουστάρεις δικέ μου" Μπέλλο. Σίγουρα τη χαίρονται τη δουλειά τους - όπως και όλη η συντακτική ομάδα του "PC Master".

ΥΓ. 3: Τα Windows 98 είναι η μεγαλύτερη απάτη του αιώνα! Υπέρογκες απαιτήσεις, ελάχιστες καινοτομίες σε σύγκριση με τα 95 (μόνο η γενίκευση της χάρης του Internet Explorer). Bill Gates, you make me sick! (Αν και δεν έχω σοβαρό πρόβλημα με τα W95 - πάντως ο τύπος είναι κλεφταράς.)

ΥΓ. 4: Γιατί δεν διοργανώνετε κανένα Grand Prix εδώ πάνω στη Θεσσαλονίκη; Μας φοβάστε εμάς τους "Βούλγαρους"; (Α, ρε Μπαμπινιώτη, όταν ο Θεός μοίραζε μυαλά, εσύ κρατούσες ομπρέλα.) Σοβαρά τώρα, κάνετε κάτι και εδώ. Ενα Grand Prix εδώ θα έχει τρομερή επιτυχία (ξέρω τι λέω). Υπάρχουν πολλοί λυσσασμένοι gamers, έτοιμοι να κατασπαράξουν Terrans, Protoss, Stroggs κ.ο.κ., που ανυπομονούν για μια ευκαιρία να δείξουν τις (γκουχ, γκουχ) ικανότητές τους.

Φίλε μας,
Για τους πειρατές και τις συνεχείς αναβαθμίσεις έχεις απόλυτο δίκιο, εξάλλου, όπως θα έχεις διαπιστώσει, δεν παραλείπουμε να αναφερθούμε στα θέματα αυτά κάθε φορά που μας δίνεται η ευκαιρία. Σχετικά με τις ερωτήσεις σου για το Internet, η χρήση του επηρεάζει το λογαριασμό του ΟΤΕ όπως ακριβώς και ένα απλό αστικό τηλεφώνημα. Με εξαίρεση την ΟΤΕnet, που έχει ειδικό τρόπο χρέωσης, η κλήση στους υπόλοιπους providers επηρεάζει το λογαριασμό του τηλεφώνου σου όσο μια οποιαδήποτε κοινή κλήση ίσης χρονικής διάρκειας. Τέλος, όσον αφορά στο Grand Prix, θα μελετήσουμε σοβαρά το αίτημά σου -που είναι και αίτημα πολλών φίλων της Θεσσαλονίκης- και θα δούμε τι

μπορεί να γίνει. Να είσαι πάντως σίγουρος πως δεν σας έχουμε ξεχάσει!

ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΑΡΓΗΣΕ ΕΞΙ ΧΡΟΝΙΑ

Αγαπητό "PC Master",
Σου εύχομαι πριν από οτιδήποτε άλλο, χρόνια πολλά -αν και λίγο καθυστερημένα, ένα τεύχος για την ακρίβεια- καθώς επίσης και ένα μεγάλο μπράβο για την τόσο αξιέπαινη πορεία που έχεις διαγράψει όλα αυτά τα χρόνια που κυκλοφορείς στα περίπτερα. Με ξενίζει πλέον όταν δεν βλέπω στο περίπτερο το νέο τεύχος σου κάθε μήνα. Δεν αποφάσισα όμως, ενώ είμαι τακτικός αναγνώστης σου εδώ και έξι (6) πλέον χρόνια, να σου γράψω γράμμα μέχρι αυτή τη στιγμή. Εύλογα θα αναρωτηθείς γιατί. Δεν υπάρχει κάποιος σοβαρός λόγος ούτε κάποια μορφή απέχθειας προς τη στήλη ή το περιοδικό, ούτε γιατί σκάλωσα σε κάποιο παιχνίδι και θέλω να επικαλεστώ τη βοήθεια του κ. Τσουρινάκη, τον οποίο εκτιμώ ιδιαιτέρως, ως συναθλητή και ως έναν από τους αρχαιότερους στη σύνταξη αυτού του περιοδικού -τουλάχιστον από όσο γνωρίζω. Γράφω για τον πολύ απλούστατο λόγο ότι έρχεται κάποτε κάποια στιγμή που ο καθένας νιώθει την ανάγκη να έρθει σε επαφή, έστω και διά αλληλογραφίας, με κάτι που τον συντροφεύει όλα αυτά τα χρόνια, τον ενημερώνει και τον διασκεδάζει -σε σημείο δακρύων πολλές φορές- με τα τρομερά διασκεδαστικά reviews των συντακτών του, όπως επίσης και με τα σχόλιά τους σε διάφορα θέματα.

Δεν θυμάμαι να υπήρξε κάποιο τεύχος που να με απογοήτευσε από θέμα ύλης και να μη με κράτησε τουλάχιστον δύο ώρες καθηλωμένο σε μια καρέκλα: από το τεύχος 29, το πρώτο που έπεσε στα χέρια μου τον Μάιο του 1992, με το τρομερό και φοβερό "ΝΗΣΙ ΤΩΝ ΠΙΘΗΚΩΝ" έως και το τεύχος που έχω σήμερα μπροστά μου και ήδη έχω διαβάσει, από το εξώφυλλο μέχρι το οπισθόφυλλο. Είτε επρόκειτο για review, είτε για τεχνικό άρθρο και κουτσομπολιό, θα το διάβαζα. Μη φανταστείς ότι διαβάζω κάθε "πατάτα" που πέφτει στα χέρια μου, όχι δεν είμαι τέτοιος τύπος, απλώς ξέρω να γνωρίζω το καλό έντυπο από το κακό και χωρίς ενδιαφέρον.



Ηδη το γράμμα έχει γίνει μεγάλο φαντάζομαι, οπότε θα ήθελα να μιλήσω και εγώ μία φορά για όσα τόσο καιρό διαβάζω και να αντιπαραθέσω τις δικές μου απόψεις σε ορισμένα θέματα που δείχνουν να απασχολούν πολλούς από τους αναγνώστες του περιοδικού.

Θα ήθελα να ξεκινήσω με τη διαμάχη που υπάρχει μεταξύ εχθρών και οπαδών του Βασίλη "You-can-call-me World Dominator" Gates και με αφορμή το γράμμα του Πέτρου "Nigel Mansell", το οποίο φάνηκε να ενόχλησε πάρα πολλούς αναγνώστες. Εχοντας κάποια σχετική πείρα γύρω από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και έχοντας δουλέψει σε DOS και σε WINDOWS 95 (πλέον στα 98), θα ήθελα να του τονίσω πως το πρώτο από καμία πλευρά δεν μπορεί να συγκριθεί με την ευχρηστία και το προσβάσιμο από κάθε χρήστη λειτουργικό περιβάλλον των Windows. Πλέον το ζήτημα δεν έγκειται στο αν θα σου κολλήσει το λειτουργικό. Δεν υπάρχει περίπτωση να μη σου κολλήσει, είτε αυτό λέγεται DOS είτε Windows, είτε NT, είτε OS7 (είναι γεγονός ότι κατάφερα να κολλήσω και τον MAC της σχολής), είτε τρέχεις παιχνίδι, είτε εφαρμογή γραφείου, τουλάχιστον μία φορά στις 100 θα την πάθεις και εσύ όπως και όλοι οι υπόλοιποι που τρώνε τα μούτρα τους πάνω από τους υπολογιστές για να κάνουν τη δουλειά τους και όχι να παίζουν παιχνιδάκια στο DOS. Αν εσύ λοιπόν το θεωρείς αυτό μαγκιά, μπράβο σου, αλλά έλα να τα πεις αυτά όταν πειστείς ο ίδιος ότι είναι λίγο ανόητο να έχεις υπολογιστή με έναν Pentinum 100, το λιγότερο σου λέω, με κάποια αξιοπρεπή περιφερειακά. Δεν σου λέω να έχεις κανένα υπερμηχάνημα και να το δουλεύεις ακόμα μόνο με DOS.

Ενα τεράστιο μπράβο στο γράμμα του αναγνώστη Καραγιάννη Χάρη, στο γενέθλιο τεύχος Νο 100, που έθιξε το θέμα της αναβάθμισης τώρα. Είναι γεγονός πως κάποιοι κύριοι, σε κάποιες υψηλού κύρους και prestige θέσεις, τρίβουν τα χεράκια τους κάθε φορά που κάθε Χ εταιρία λανσάρει το Ψ προϊόν στην αγορά και ένας αριθμός Ζ χρηστών τρέχει να το αγοράσει. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να παίζονται κάθε μέρα Χ επί Ψ επί Ζ χρήματα πάνω από τα κεφάλια μας και αυτό εις βάρος της τσέπης μας και εις όφελος της τσέπης κάθε προέδρου της Χ εταιρίας. Φανταστείτε ότι είμαστε τα πιόνια σε μια σκακιέρα συμφερόντων και κερδοσκοπίας. Δηλαδή για να καταλάβω, τα Win95 πόσο γρηγορότερα θα είναι σε έναν PII 350 από ό,τι σε έναν P200 MMX; Και αν είναι, ποιος θα το πάρει πρέφα; Και αν τα δικά σου τα παράθυρα ανοίγουν πέντε δευτερόλεπτα αργότερα τι έγινε; Προτιμάς στο βωμό της τρομερής αυτής διαφοράς στην ταχύτητα να θυσιάσεις 150.000 από την τσέπη σου και να τα στερήσεις από την οικογένειά σου;

Ας γίνουμε λίγο ρεαλιστές και ας μη ζούμε σε έναν κόσμο εικονικής πραγματικότητας όπου όλα τρέχουν πάνω από τα 250MHz. Είναι φορές που αναρωτιέμαι, όταν βλέπω στους δρόμους τόσα αυτοκίνητα, πού βρίσκει κάθε οικογενειάρχης, που παραπονιέται πως το μεροκάματο βγαίνει δύσκολα και τα λεφτά είναι λίγα, ένα αυτοκίνητο για τον ίδιο, ένα για τη σύζυγο, ένα για το γιο του κ.λπ. Τώρα πλέον έχω αρχίσει να αναρωτιέμαι πού βρίσκει τα λεφτά και το κουράγιο να κάνει κάθε μήνα αναβάθμιση, για να λέει πως κινείται με το ρυθμό των εξελίξεων της τεχνολογίας.

Δουλεύω στο γραφείο του πατέρα μου εδώ και τρία χρόνια προγράμματα σελιδοποίησης και επεξεργασίας εικόνας, σε έναν CYRIX 150+, με μία Stealth 2000 με 2MB RAM, με αποτέλεσμα να έχω αυτή τη στιγμή που μιλάμε 64MB. Σιγά τα λάχανα, θα μου πεις, αλλά κάνω τη δουλειά μου άνετα, χωρίς προβλήματα και με το κεφάλι μου ήσυχο ότι δεν θα μου χτυπήσουν την πόρτα για πειρατεία και παράνομη χρήση λογισμικού. Κάτι που δίνω ως συμβουλή είναι: προτιμότερο να διαθέτεις τα λεφτά σου σε κάτι που

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ξέρεις ότι δεν θα σου προκαλέσει πρόβλημα και επιπλέον σε κάτι για το οποίο κάποιοι έχουν δουλέψει σκληρά για να το πάρεις εσύ με 5.000 δρχ. Παρεμπιπτόντως, όπως αναφέρει στο γράμμα του ο Χάρης, είναι γεγονός ότι το MOTORHEAD έχει μια καταπληκτική μηχανή γραφικών, με αποτέλεσμα να έχει πολύ χαμηλές απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ από κάποιο μηχάνημα, κάτι που μας φέρνει πάλι στο εξής ερώτημα; Δεν αξίζουν οι προγραμματιστές τα λεφτά τους, ας είναι και 15.000 δρχ., όταν σε γλιτώνουν από την αγορά περιφερειακών 4πλάσιας αξίας για να παίξεις κάποιο παιχνίδι σε ένα υπερμηχάνημα; (Σε αυτό πιστεύω ότι οι συντάκτες του περιοδικού θα έχουν άποψη, από τη στιγμή που έχει γίνει review του Motorhead σε προηγούμενο τεύχος.)

Ξέρω, ξέρω. Με όλα αυτά που έγραψα κινδυνεύω να περάσω Πρωτοδικείο για καταπάτηση ιδιωτικού και δημόσιου χώρου, αλλά ελπίζω στη δημοσίευση του γράμματος, αφού είναι το πρώτο που στέλνω εδώ και έξι χρόνια και μπορεί να κάνω άλλο τόσο για το επόμενο. Φαντάζομαι ότι δεν είναι και πάρα πολλά για έξι χρόνια αναμονή.

Πιο φιλικά δεν γίνεται,
Κατσιμαλής Γιώργος

ΥΓ. 1: Και για να μη νομίζετε ότι είμαι τελείως ξενέρωτος, παίζω και κανένα παιχνιδάκι πού και πού. Εχω φάει όλο τον κόσμο και δεν μπορώ να βρω το TIMELAPSE. Το αγοράζω από οποιονδήποτε το κατέχει και σε τιμή λογική και για τους δύο. PLEASE.

ΥΓ. 2: Ζητώ τα adventures. Γεια σου, Τσουρινάκη, με τα ωραία σου.

ΥΓ. 3: Συγγνώμη ζήτησα για το μέγεθος;

Φίλε Γιώργο,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά λόγια σου και ευχόμαστε να συντροφεύουμε τις αναζητήσεις σου στο μαγικό κόσμο των PCs για αρκετό καιρό ακόμα. Ο κόσμος της εικονικής πραγματικότητας, στον οποίο όλα τρέχουν με ιλιγγιώδη ταχύτητα (θα λέγαμε πολύ πάνω και από τα 250 MHz), ευτυχώς ή δυστυχώς φαίνεται πως όχι μόνο είναι ήδη εδώ, αλλά ήρθε για να μείνει. Φυσικά, μπορούμε να έχουμε τον τελευταίο λόγο, αρκεί να το διεκδικήσουμε, κάτι το οποίο αμφιβάλλω αν θέλουν ή αν μπορούν πολλοί από εμάς. Μην ξεχνάς, άλλωστε, πως ακριβώς με την ίδια λογική με την οποία υποστηρίζεις τα Windows, εκατομμύρια gamers ανά τον κόσμο προτίθενται να υποστηρίξουν ανά πάσα στιγμή τη νεαποκτηθείσα 3D κάρτα τους ή τον ολοκαίνουριο υπερεπεξεργαστή που μόλις τους αγόρασε ο μπαμπάς. Μάλλον χρειάζεται σε όλους μας ένα γενικότερο timelapse νομίζω...

Ραντεβού σε έξι χρόνια!

HALL OF LAME

Dear "PC Master" (whoever that is),

Είμαι ένας ευτυχής κάτοχος 50 τευχών σου και ένα έχω να πω: "You' ve come a long way, baby". Οπως και να 'χει, στέλνω αυτό το γράμμα στη στήλη αλληλογραφίας, επειδή μόνο εκεί θα μπορούσε να πάει. Περιέχει σχόλια προς διάφορες στήλες και ανθρώπους, τα οποία ΠΡΕΠΕΙ να κάνω!

Let's start:

1) Διά τη στήλη "Αλληλογραφία"

Βρε παιδιά, σταματήσαμε να βλέπουμε γράμματα αθώων lame χρηστών που αναρωτιόνταν τι αναβάθμιση να κάνουν επειδή δεν εμπιστεύονταν (και με το δίκιο τους) όλους εκείνους τους αιώνια χαμογελαστούς υπαλλήλους μαγαζιών για είδη Πληροφορικής και γεμίσαμε με εξυπνάκηδες που, επειδή έχουν περάσει αυτό το στάδιο, γελοιοποιούν τους καινούριους των οποίων το μόνο έγκλημα είναι η περιέργεια! Σοβαρευτείτε!

2) Διά τη στήλη "Μεταξύ μας"

Master, γερά και δυνατά! [αυτό πάει με ρυθμό ;-)]

3) Διά τα Top 10 Games (τεύχος 100)

Κοιτούσα στο εκατοστό τεύχος τα TOP 10 των αγαπημένων σας παιχνιδιών και φρίκαρα! Καθαρά προσωπική μου άποψη ίσως, αλλά τα καταπληκτικά adventures Full Throttle, Toonstruck και Torins Passage πού πήγαν; Ξεχάσατε να τα βάλετε ή απλώς δεν χωρούσαν; Για μένα, το Full Throttle πρέπει να θεωρείται πρότυπο! Εκπληκτική σχεδίαση cartoon και πετυχημένος συνδυασμός ηρώων με φωνές και σενάριο. Το Toonstruck είχε χιούμορ που θα έκανε και τον πιο λυπημένο άνθρωπο να πέσει από την καρέκλα του! Οσο για το Torins Passage, αν και μικρό, το βρήκα classic, με πολύ εύκολο και κατανοητό χειρισμό. Παρακαλώ, μη σας διαφύγουν την επόμενη φορά :-) (Προς Γιάννη Κωστάκη: Golden Axe σε PC; Πώς τόλμησα να το χάσω! Κάνε κάτι να μπει σε κάνα CD του "PC Master" - full αν γίνεται.)

4) Αυτά... Να θυμάστε! Ποτέ μην είστε απόλυτοι, ναι στους laymans terms και τα απλά λόγια (όπου σας παίρνει), ώστε το αντικείμενο υπολογιστής να γίνει κατανοητό σε όλους, ανεξάρτητα με την ηλικία και τις γνώσεις τους.

Α, και... Καλή χρονιά :-)

Φίλε μας,
Οχι, δεν ξεχάσαμε τους αναγνώστες μας που ξεκινούν τα πρώτα βήματά τους στα PCs, απλώς θεωρήσαμε σκόπιμο να αποσυμφορήσουμε τη στήλη "Αλληλογραφία" από επιστολές που ούτε γενικότερο ενδιαφέρον είχαν ούτε και ήταν δυνατό, σε μεγάλο βαθμό, να απαντηθούν (τι να πεις σε αυτόν που σε ρωτά "πες μου ποιον υπολογιστή να πάρω";). Ηδη η στήλη "How To" ξεκίνησε να φιλοξενεί απορίες χρηστών και για θέματα εκτός προγραμματισμού, ενώ, όπως θα διαπιστώσεις, από αυτό το τεύχος ξεκινά μια νέα στήλη για αρχάριους στα PCs, που σκοπός της είναι να διαμορφώνει κάθε μήνα την ύλη της με βάση τις δικές σας απορίες. Οσο για τα TOP, τι να πρωτοχωρέσει σε 10 παιχνίδια; Αναγκαστικά κάποιοι τίτλοι θα μένουν πάντοτε απέξω...



Ο ΤΑΞΙΔΙΩΤΗΣ

Altec RV Multimedia

Με αποσκευές έτοιμες και τακτοποιημένες για τα πιό μακρινά ταξίδια στα πιό παράξενα μέρη. Έτοιμος να σας μεταφέρει στα μυστικά του διαστήματος και να σας βοηθήσει να γνωρίσετε απίθανους ανθρώπους.

Πότε με CD ROM, πότε με Internet, το ALTEC RV Multimedia είναι το απόλυτο όχημα, για όλα.

Με διασφάλιση ποιότητας ISO 9001, ηλεκτρική και ηλεκτρομαγνητική προστασία, επεκτασιμότητα, 3 χρόνια πανελλαδική εγγύηση. **Με οθόνη ADI 15" και Modem US Robotics Int. και δώρα έναν έγχρωμο εκτυπωτή HP Deskjet 690C (600 X 600 dpi) και 3 μήνες σύνδεση στο Internet. Όλα αυτά, με 329.000* δρχ μόνο!** Αυτή, είναι σίγουρα η στιγμή για να "φύγετε" μαζί του!

Γραμμή πληροφοριών ALTEC: 6872950

• Επεξεργαστής Intel® Celeron™ 300A with cache 128 KB • 32MB SDRAM • Οθόνη ADI 15" • Κάρτα οθόνης 4MB AGP • Πληκτρολόγιο 104 keys-Win 95 PS/2 • Microsoft Intelli Mouse • Σκληρός δίσκος 4.3 GB FAST IDE • CD ROM 32X IDE, κάρτα ήχου 16 Bit, ηχεία 60 Watt • Modem US Robotics 33K6 εσωτερικό (up to 56K) • Microsoft Windows 98 • Internet Explorer Ver.4.0 • Πρόγραμμα Οργάνωσης Γραφείου Suntech Operator • Σύνδεση για 3 μήνες στο Internet.

intel inside
celeron™ PROCESSOR

Το Μέλλον ανήκει σ'αυτούς που το προετοιμάζουν

ALTEC

ALTEC ΑΒΕΕ - Συστήματα Πληροφορικής & Επικοινωνιών

ΑΘΗΝΑ: Πάτμου 12, Τ.Κ. 151 23 Μαρούσι, Τηλ.: 820 4100, Fax: 820 4020 · **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** Κ. Μαζαράκη 2, Τ.Κ. 546 27, Τηλ.: 512 513, Fax: 516 059

*στην τιμή δεν περιλαμβάνεται ΦΠΑ 18%

PROJECT



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αγαπητό μου "PC Master", Είσαι το καλύτερο περιοδικό που κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά. Μέσω αυτής της επιστολής θέλω να σου εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για την καταπληκτική ύλη σου, καθώς και για τα μοναδικά προγράμματα και παιχνίδια που συμπεριλαμβάνεις κάθε μήνα στο CD-ROM σου. Ακόμη, πρέπει να πω πως το νέο interface του CD-ROM είναι αρκετά καλό. Επίσης, το "PC Games" ήταν αρκετά χρήσιμο, γιατί σε πολλά παιχνίδια είχα κολλήσει και δεν ήξερα τι να κάνω. Ελπίζω να κυκλοφορήσει κάτι παρόμοιο και να συμπεριλάβετε περισσότερα παιχνίδια. Τέλος, εύχομαι όλοι οι συντάκτες να συνεχίσουν την τόσο καλή δουλειά και να φτάσετε τα 1.000 τεύχη!

Δημήτρης Παπανάγνου
Λαμία

Φίλε Δημήτρη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια σου και να είσαι σίγουρος πως θα συνεχίσουμε και στο μέλλον τις εκπλήξεις και τις ειδικές εκδόσεις που όλοι δείχνετε να αγαπάτε τόσο πολύ. Τώρα σχετικά με τα 1.000 τεύχη, δυστυχώς το πιθανότερο είναι πως ούτε εσύ ούτε εγώ θα προλάβουμε να μάθουμε αν το "PC Master" θα τα φτάσει ποτέ, εκτός πια αν γίνουμε εβδομαδιαίο περιοδικό (please, μη μου το ζητήσετε αυτό, πλάκα κάνω)!

LINUX ΣΤΟ CD

Αγαπητό "PC Master", Θέλω απλώς να κάνω μία πρόταση. Ολοι μιλάμε για το Linux και το επαινούμε. Ολοι ξέρουμε ότι το συγκεκριμένο λειτουργικό σύστημα διατίθεται δωρεάν μέσω Internet. Ομως επίσης όλοι ξέρουμε ότι για να το κατεβάσουμε από το Δίκτυο απαιτείται πάρα πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Θα ήθελα λοιπόν να προτείνω το εξής:

Γιατί δεν βάζετε μια έκδοση του Linux στο CD του περιοδικού; Κατά καιρούς, και ενώ εμφανίζονταν οι διάφορες εκδόσεις των Windows, εσείς πάντα βάζατε στο CD του περιοδικού μία beta version του συγκεκριμένου λογισμικού. Γιατί λοιπόν να μην κάνετε το ίδιο και για το Linux; Σίγουρα μια τέτοια κίνηση θα ανακουφίσει όλους τους εν Ελλάδι χρήστες που δεν έχουν τη δυνατότητα να κατεβάσουν το εν λόγω λογισμικό από το Δίκτυο, ώστε να το δοκιμάσουν.

Επίσης έχω μια σχετική ερώτηση: Οι εφαρμογές των Windows λειτουργούν κάτω από το περιβάλλον του Linux;

Σας ευχαριστώ πολύ για το χρόνο σας και ελπίζω να σκεφτείτε σοβαρά την πρότασή μου.

Θοδωρής Μάρκου
theo_markou@hotmail.com

Φίλε Θοδωρή,
Η πρότασή σου είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και κατά πάσα πιθανότητα θα τη δεις να υλοποιείται σε κάποιο από τα προσεχή τεύχη του περιοδικού. Οσο για τις εφαρμογές των Windows, δυστυχώς δεν τρέχουν σε Linux, παρά μόνο όσες έχουν υποστεί κατάλληλη μετατροπή στον κώδικά τους, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλα λειτουργικά συστήματα. Long live the Penguins!

WINDOWS IN COLOR

Τα Windows κολλούν. Crash-άρουν. Παγώνουν. Δεν ανταποκρίνονται. Δεν κουνιούνται. Τα παίξανε. Υπάρχουν τόσοι πολλοί τρόποι για να πεις πως τα Windows είναι ένα από τα πιο ΚΑΚΟΓΡΑΜΜΕΝΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ. Οχι πως το hardware ή και οι εφαρμογές γι' αυτά δεν προκαλούν προβλήματα, αλλά, πώς να το κάνουμε, είναι το μόνο λειτουργικό σύστημα που μας έκανε να λέμε "και τι έγινε που ο υπολογιστής μου κολλάει;". Πληρώνεις μια περιουσία για να μην μπορείς να δουλέψεις σαν άνθρωπος! Τέλος πάντων, στο θέμα μας.



Αν βαρεθήκατε κάθε διαολεμένη φορά που τα αναθεματισμένα κολλάνε να βλέπετε αυτό το μπλε χρώμα, μπορείτε να το αλλάξετε!

Στο system.ini και στο session [386Enh] προσθέτετε τη γραμμή:

MessageBackColor=1

η οποία είναι και η default τιμή.

Τιμές:

0=Μαύρο
1=Μπλε
2=Πράσινο
3=Κυανό
4=Κόκκινο
5=Ματζέντα(ΜωΒ)
6=Καφέ
7=Λευκό (δεν συνιστάται)
8=Γκρίζο
9=Ανοιχτό μπλε
10=Ανοιχτό πράσινο
11=Ανοιχτό κυανό
12=Ανοιχτό κόκκινο
13=Ανοιχτό ματζέντα
14=Κίτρινο
15=Ανοιχτό λευκό

Τώρα μένει να το δοκιμάσετε. Αλλά αυτό δεν είναι δύσκολο να επιτευχθεί, ε; Επίσης μπορείτε να κάνετε οξύμωρα σχήματα όπως: Η μπλε οθόνη μου είναι κόκκινη (!)

Μακάρι να είχε κάποια τιμή random, έτσι για ποικιλία...

Κανάρης Αθανάσιος
kanaris@freemail.gr

ΥΓ.: Αν η βιομηχανία αυτοκινήτων είχε εξελιχθεί όπως και οι υπολογιστές, μια Rolls Royce θα κόστιζε 200 χιλιάρικα, θα αρκούσε ένα λίτρο βενζίνη για να διανύσεις ένα εκατομμύριο χλμ. και θα ανατινάζόταν μια φορά το χρόνο σκοτώνοντας όλους τους επιβάτες.

Robert Cringely, "InfoWorld"

▼ Φίλε Θανάση,

Δημοσιεύουμε όπως βλέπεις το tip σου, ώστε να το δοκιμάσει όποιος θέλει (at his own risk βέβαια, δεν ευθυνόμαστε για το πώς μπορεί να αντιδράσουν τα Windows σε τέτοιες εξωτικές παραμέτρους). Αλήθεια, μια και τα κάναμε έγχρωμα, μήπως ξέρεις κανένα τρόπο για να τα κάνουμε και σινεμασκόπ; (Καλά ντε, μη βαράτε όλοι μαζί, ένα αστείο κάναμε.)

ADVENTURES & ΠΑΙΔΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ

Αγαπητοί φίλοι,

Καταρχήν, συγχαρητήρια για την εξαιρετική δουλειά που κάνετε. Ονομάζομαι Αλκης και είμαι 23 χρονών, φοιτητής του τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Τεχνολογίας Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Πατρών. Ασχολούμαι με υπολογιστές τα τελευταία 12 χρόνια. Η πορεία μου ήταν η εξής: Spectrum ZX+/44K, Amiga 500/1MB, Amiga 1200/2MB, Pentium 200MMX/32MB.

Ας τοποθετηθώ κι εγώ στο φλέγον θέμα των αναβαθμίσεων. Η γνώμη μου είναι ότι τα πάντα βρίσκονται στη διακριτική ευχέρεια του χρήστη, στις ανάγκες του και στην ικανότητά του να ελέγχει τον υπερκαταναλωτισμό του. Προσωπικά άντεξα μέχρι το 4ο έτος της σχολής μου με μια Amiga 1200, χωρίς να στερούμαι της δυνατότητας των κατάλληλων εφαρμογών για παράδοση εργασιών και δουλειάς πάνω σε γλώσσες προγραμματισμού. Πιστεύω να συμφωνείτε στο ότι ένα μεγάλο μέρος των χρηστών επιλέγει τη συνεχή αναβάθμιση λόγω των παιχνιδιών. Αλλωστε δεν ξέρω καμία επαγγελματική εφαρμογή που να χρειάζεται Voodoo II. Επειδή κι εμένα μου αρέσουν τα παιχνίδια, η λύση που έχω επιλέξει και συνιστώ ανεπιφύλακτα είναι ναι μεν η αναβάθμιση, αλλά όχι την ίδια στιγμή κυκλοφορίας του νέου hardware. Νομίζω πως ένα διάστημα 6-18 μηνών αργότερα είναι κατάλληλο, ώστε και να παρακολουθούμε τις εξελίξεις αλλά και να πετυχαίνουμε οικονομικά ανεκτές συνθήκες. Δεν πρόκειται μέσα σε ένα χρόνο να εξαφανιστεί το software που βάλατε στο μάτι σήμερα.

Αλλάζω θέμα τώρα... Στην υπογραφή του e-mail υπάρχει το URL μου. Εκεί περιλαμβάνεται ένα αφιέρωμα στα adventure games, βασισμένο στην πείρα μου στο σχετικό τομέα. Οποιος φίλος αναγνώστης θελήσει να ρίξει μια ματιά και να πει τη γνώμη του στο guestbook,

είναι ευπρόσδεκτος. Υποθέτω ότι θα ήταν πολύ μεγάλη αξίωση το να περιμένω να κάνει το ίδιο και ο ήρωας των παιδικών μου χρόνων, Αντρέας Τσουρινάκης, έτσι; Αν δεν μπορεί, δεν πειράζει, πάντως χάρηκα ιδιαίτερα που σε προηγούμενο τεύχος ανέφερε το Seas of Blood, το οποίο κατέχει περίοπτη θέση στο Top-10 της σελίδας μου. Άλλωστε εκείνο το γράμμα που μου είχε στείλει κάποτε, σε μία από τις λίγες φορές που καταδέχτηκα να ζητήσω βοήθεια για ένα adventure, όπου μου έλυνε έναν γρίφο στο Uninvited, ακόμα το φυλάω σαν προσωπικό κειμήλιο. Πότε πέρασαν 9 χρόνια...

Κάτι άλλο: Στη homepage μου υπάρχει επίσης ένα αρχείο με τις ελληνικές ομάδες του NBA Live 98. Μια και στο CD Νοεμβρίου υπάρχει κάτι αντίστοιχο από έναν άλλο αναγνώστη για το FIFA 98, αναρωτιέμαι αν ενδιαφέρεστε να περιλάβετε και το δικό μου στο μέλλον. Αν ενδιαφέρεστε, δεν έχετε παρά να το κατεβάσετε από κει.

Τελειώνοντας, με λύπη μου είδα ότι κανένας συντάκτης δεν ανέφερε στα κορυφαία παιχνίδια όλων των εποχών το Tetris. Κρίμα, γιατί είμαι σίγουρος ότι οι περισσότεροι το έχουν παίξει πιο πολύ από οτιδήποτε άλλο στη ζωή τους. Πάντως να ξέρετε ότι όποιος είχε έστω και ένα μήνα στη ζωή του Amiga, έχει το Kick Off 2 πάνω απ' όλα.

Σας ευχαριστώ για τη φιλοξενία
Αλκης Πολυράκης
Πανεπιστήμιο Πατρών
ICQ#:10123551
URL:http://www.angelfire.com/al/AlkisJokes

▼ Φίλε Αλκη,
Χίλια ευχαριστώ για τα καλά σου λόγια. Ευχαρίστως θα κοιτάξουμε τη homepage σου και φυσικά και το πρόγραμμά σου (δυστυχώς η επιστολή σου δεν πρόλαβε το CD αυτού του τεύχους, οπότε επιφυλασσόμαστε αναγκαστικά για κάποιο από τα επόμενα). Να 'σαι καλά που μας θύμισες και το Uninvited, που εκείνη την εποχή μάς έκανε να βλέπουμε εφιάλτες στον ύπνο μας (και αυτό και το Shadowgate ήταν από τα κορυφαία του είδους). Θα διαβιβάσουμε την επιστολή σου στον Αντρέα και είμαστε σίγουροι ότι θα επισκεφθεί τη σελίδα σου με την ίδια ευχαρίστηση που νιώθεις όταν συναντάς έναν παλιό, καλό φίλο, έστω και με... ηλεκτρονικό τρόπο!

ΔΗΜΟΣΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Αγαπητό "PC Master", Προσπερνώ τις σάλτσες και τα άσκοπα γλειψίματα, αφού πολλύ πριν από μένα το έχουν κάνει άλλοι και είναι πλέον περιττό. Με αφορμή το γράμμα του Jim στο φοβερό 100ό τεύχος, θα ήθελα να θίξω το θέμα της άθλιας κατάστασης των εργαστηρίων Πληροφορικής στα δημόσια σχολεία. Προσωπικά φέτος πρώτη χρονιά είμαι σε δημόσιο σχολείο, αφού πρώτα ήμουν σε ιδιωτικό. Στο ιδιωτικό είχαμε τρία εργαστήρια, ώστε να αντιστοιχεί ένα PC σε κάθε μαθητή. Οντας καλομαθημένος από τις προηγούμενες εμπειρίες μου, ξαφνιάστηκα όταν φέτος αντίκρισα την άθλια κατάσταση που επικρατεί στο εργαστήριο του σχολείου. Πέντε απαρχαιωμένα 8086 και δύο όλα κι όλα Pentium, για μια τάξη 25 ατόμων (αναφέρομαι στην τάξη της κατεύθυνσης στο Λύκειο). Πιστεύω πως μια γενικότερη κινητοποίηση από μέρους μαθητών αλλά και καθηγητών για τη βελτίωση των συνθηκών που επικρατούν στα εργαστήρια Πληροφορικής των δημόσιων σχολείων θα είχε θετικό απο-

τέλεσμα. Βεβαίως, με τη βοήθεια του αγαπημένου μας "PC Master" τα πράγματα θα είναι ευκολότερα.
Φιλικά,
Blind Leo

ΥΓ. 1: Βάλτε + 1 ψήφο για την τηλεοπτική εκπομπή.
ΥΓ. 2: Ολο για εκπομπή διαβάζω αλλά εκπομπή δεν βλέπω!
ΥΓ. 3: Μπορείτε να κάνετε ένα αφιέρωμα για το Computer Show '98;
ΥΓ. 4: Broken Sword (1, 2) rules.
ΥΓ. 5: Τσουρινάκη, keep up the good work!
ΥΓ. 6: Sorry για το μέγεθος και ελπίζω σε δημοσίευση.

▼ Φίλε μας,
Ελπίζουμε τόσο οι δικές σας επιστολές όσο και τα άρθρα των συνεργατών μας που συχνά δημοσιεύουμε για αυτό το θέμα να ευαισθητοποιήσουν σύντομα τους αρμόδιους στο φλέγον ζήτημα της υπολογιστικής υποδομής των σχολείων μας. Δεν είναι δυνατό, λίγο προτού ξημερώσει η τρίτη χιλιετία, ο εξοπλισμός των δημόσιων σχολείων μας να περιέχει απομεινάρια του... περασμένου αιώνα! Τέλος πάντων, οι αρμόδιοι ας τα μετονομάσουν από σχολεία σε μουσεία αν επιμένουν στην τακτική τους, ώστε να βγάλουν και κάνα φράγκο από τους επισκέπτες που θα έρχονται για να θαυμάσουν τα υπολογιστικά μεγαθήρια του 1980...

ΓΙΑΤΙ ΞΕΧΑΣΑΤΕ ΤΗ ΛΑΜΙΑ;

Αγαπητό "PC Master", Είμαστε δύο φίλοι, φανατικοί αναγνώστες του περιοδικού, από τη Λαμία. Θα θέλαμε να εκφράσουμε τα συγχαρητήριά μας σε όλους τους συντάκτες για την πολύ καλή δουλειά που ανακλάται στην κορυφαία σε ποιότητα ύλη του περιοδικού. Επίσης, όμως, θα θέλαμε να εκφράσουμε και ένα μεγάλο παράπονο: Ολες, μα όλες οι μεγάλες αλυσίδες καταστημάτων έχουν αγνοήσει τη Λαμία και μας έχουν αφήσει στη μιζέρια των τοπικών καταστημάτων. Ετσι, με έκπληξη βλέπουμε σε διαφημίσεις του περιοδικού να ανοίγουν π.χ. καταστήματα "One Way Technostores" στην Κομοτηνή, τις Σέρρες, την Καλαμάτα και τα Ιωάννινα (στα τελευταία μάλιστα υπάρχει και κατάστημα Παπασωτηρίου!), πόλεις με πολύ μικρότερο πληθυσμό από τη Λαμία. Θα μπορούσατε να πείτε ότι αυτές οι πόλεις έχουν μεγαλύτερη αγορά Πληροφορικής, αλλά θα κάνατε λάθος! Η Λαμία έχει πολύ μεγάλη αγορά Πληροφορικής και αυτό φαίνεται από τις χρυσές δουλειές που κάνουν τα πέντε τοπικά καταστήματα. Πολλά λεφτά! Κάνουν ό,τι θέλουν και βρίσκουν την ευκαιρία και μας εκμεταλλεύονται. Για αυτό σας λέμε, δεν χάνουμε μόνο εμείς που δεν έχουμε ένα σοβαρό και αξιόπιστο κατάστημα αλλά και οι εταιρίες ένα σημαντικότατο κέρδος! Για αυτό σας παρακαλούμε σε δημοσίευση, ώστε να ακουστεί η παράκληση αυτή στις εταιρίες μέσα από το περιοδικό σας.
Φιλικά,
Δύο απελπισμένοι Λαμιώτες

▼ Φίλοι μας,
Εμείς το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να δημοσιεύσουμε το γράμμα σας και από κει και πέρα ελπίζουμε πως οι εταιρίες του χώρου θα ακούσουν το παράπονό σας, που είναι εξάλλου δίκαιο, αφού η Λαμία καταλέγεται ανάμεσα στις μεγαλύτερες πόλεις της χώρας μας και σίγουρα η δυναμική της στο χώρο της Πληροφορικής είναι σημαντική. PC

Λύστε & κερδίστε!



Αν σας αρέσουν οι σπαζοκεφαλιές, οι γρίφοι, τα σταυρόλεξα και γενικά όλα όσα βάζουν το μυαλό σας να δουλεύει γοργά, τότε αυτή η στήλη φτιάχτηκε για εσάς. Κάθε μήνα εδώ θα βρίσκετε και μια διαφορετική πρόκληση για το μυαλό σας. Η πρεμιέρα της στήλης γίνεται με ένα σταυρόλεξο για gamers, το οποίο επιμελήθηκε ο Νάσος Μπέλλος. Αν το λύσετε, συμπληρώστε τα στοιχεία σας, κόψτε ολόκληρη τη σελίδα, με το σχετικό δελτίο και στείλτε τη στη διεύθυνση του περιοδικού: PC Master, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles". Δέκα τυχεροί θα κερδίσουν από ένα CD-ROM "Γίνε Πρόεδρος Ποδοσφαίρου" από τις εκδόσεις της Γενναδείου Σχολής.

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

1. Πίστα στο Starcraft.
2. Καρτουνίστικο adventure της LucasArts με πλοκάμια (αρχικά).
3. .... Assault.
4. Φυλή στο Warcraft.
5. Χαμένη και θυμίζει παράδεισο.
6. Το KKND σε καθρέφτη.
7. Adventure με τη βοήθεια του Spielberg.
8. Alpha ...
9. Τα περισσότερα μπάσκετ βρίσκονται στο μαγικό κόσμο του.
10. Η τελευταία του όπερα στο Beast Within.
11. Πρόγραμμα συμπίεσης και αποσυμπίεσης.
12. Χαϊδευτικό του Microsoft Word.
13. Αυτό το κανόνι πρέπει να διαλύσετε στην τελευταία αποστολή των Terrans στο Starcraft.
14. Electronic Arts.
15. Ο πρωταγωνιστής του Full Throttle (μικρό).
16. Το 13 κάθετα... μισό.
17. Μαγικός πολεμιστής του Myth.
18. Πολεμιστής του Mortal Kombat.
19. Το τελειότερο αερο-υποβρύχιο στο XCOM 2.
20. Υπάρχουν στο Forsaken.
21. The Tone ...
22. Red Alert.
23. Αναπόφευκτο τέλος στα beat' em up.
24. Είναι και οι Rangers στο Warcraft (ενικός).
25. Μια πολεμίστρια του Mortal Kombat... άφωνη!
26. Ομοια σύμφωνα.
27. America On Line.
28. Συνεχόμενα στο αγγλικό αλφάβητο.
29. Δορυφόροι του J.
30. Ο Kano... μισός.
31. Το όνομα του πολεμιστή με τη μυθική πανοπλία Valor (από το Diablo).
32. Ομοια σύμφωνα.
33. Πλήκτρο στο πληκτρολόγιο (συντομογραφία).
34. ... Chief: Unit των barbarians στο Heroes of M&M.
35. Εξωπραγματικό shoot' em up.
36. Η δική του στο Starcraft.
37. Return to ...
38. Adventure για μηχανόβιους.
39. Γνωστή και μη εξαιρετέα cyber-babe (μικρό).
40. Την οδηγείτε σε αρκετά racing games.
41. Ομοια φωνήεντα.
42. Η Cryo... ατελής.
43. Πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων.
44. Μισό Doom.
45. Unit των Protoss.
46. Κοιμάται και ξυπνά με μία σκέψη: να βρει γυναίκες (μικρό).
47. Ενα δέντρο που εξαφανίζει τα πάντα.
48. Ο θρύλος των Gobbos.
49. Ultima IX: ...
50. Το τσιράκι του Decker στο Maltese Falcon (Fallout).

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιανουαρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Φεβρουαρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 12η Φεβρουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Μαρτίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Μαρτίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη Γεννάδειο Σχολή.



Κ Α Θ Ε Τ Α

1. Το μέρος προτείνεται για προδοσία.
2. Αφωνο Dune.
3. Εντυπωσιακή, πικάντικη, όμως δεν γουστάρει τον Internet Explorer!
4. Είναι και το Hellfire.
5. Ομοια σύμφωνα.
6. Ομοια φωνήεντα.
7. Εκεί γίνεται η τελική μάχη στο Master of Orion II.
8. ... Line Racer.
9. Το B στο LBA.
10. Κεντρικά του Jade.
11. Παλιό, αγαπημένο και "επίλεκτο".
12. Age of ..., RPG όμοιο με το Heroes of M&M (preview τεύχους 95).
13. ...craft: Strategy "κατασκοπίας".
14. Ο αστυνομικός στο Ripper (επίθετο ηθοποιού).
15. Δορυφόροι του M.
16. Ομοια με το 5 οριζόντια.
17. Συνεχόμενα στο αγγλικό αλφάβητο.
18. Ο πατέρας των Quake και Heretic.
19. Δημιουργός των Indiana Jones.
20. Ομοια σύμφωνα.
21. Ομοια με το 18 οριζόντια.
22. Στήλη του "PC Master".
23. Ομοια με το 11 οριζόντια.
24. Βρίσκεται στο εξώφυλλο του "PC Master" Ιουνίου '98.
25. Μάρκα επεξεργαστών.
26. Strategy με preview στο τεύχος 97.
27. Ομοια φωνήεντα.
28. Ο δημιουργός των Larry (μικρό).
29. Το όνομά του θυμίζει Lamborghini.
30. Star ...: Εκατομμύρια οι οπαδοί του.
31. Ο διάδοχος του Myst.
32. Αφωνος Kano.
33. Αφωνη Lara.
34. Ομοια φωνήεντα.
35. Το μικρό της MegaGames.
36. Ομοια φωνήεντα.
37. Δορυφόροι του T.
38. Το 30 κάθετα... μισό.
39. Ο αδελφός των Mephisto και Diablo.
40. Το δαχτυλίδι τού δίνει +15-25 σε όλα τα attributes.
41. Δορυφόροι του S.
42. Εντολή της Basic.
43. Η διεύθυνση στο Internet.
44. Αιρετικό Doom-clone.
45. Ομοια με το 41 κάθετα.
46. Με τα Annihilators κάνουν ένα πανίσχυρο σμήνος στο XCOM 3.
47. Συνεχόμενα στο αγγλικό αλφάβητο.
48. Eva... Touring Car.
49. Τα 2/3 του Need For Speed (αρχικά).

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε ολόκληρη τη σελίδα στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

ΕΠΩΝΥΜΟ:.. ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:........................ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.:........................ ΤΗΛ.: ....

COMPUTER SHOPS

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Τηλ.: 6462900

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

BIG CITY
Λ. Αλεξάνδρας 48, Π. Αρεως Τηλ.: 8211117, Fax: 8212484

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

E-MOTION
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9248963

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MASTER OF CD-R
Μυλλέρου 80, Πλ. Μεταξουργείου, τηλ.: 5228518

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

ONE WAY
Σταδίου 10, τηλ.: 3215971

NIKAM
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

ΠΛΑΙΣΙΟ
Service & Upgrade
Ζαΐμη 10, Αθήνα
Τηλ.: 3846483, 3846433, 3844001, fax: 3806928

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22, Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98, Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478Σ

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, Εμπ. Κέντρο Αγ. Αναργύρων, Τηλ.: 2636410, Fax: 2405803

TELECLUB
Κύπρου & Πλάτωνος 20 Τηλ.: 2619059

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

CD-CORNER
Αγ. Ιωάννου 102 Τηλ.: 6012256

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

TOP SYSTEMS
Χαλανδρίου 5, Τηλ.: 6006405, 6081096

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25, Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336 Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947 Fax: 5313598

DIRECT TECHNOLOGIES
Μυριοφύτου 8, τηλ.: 5317623

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339, Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87, Τηλ.: 5914229

GAME BUSTER
Χρυσοστόμου Σμύρνης & Σμύρνης 14, Τηλ.: 5317240

MICROCHIP 5
Ιεράς Οδού 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Τηλ.: 5397071

TELECLUB
Θηβών 365 Τηλ.: 5316646, 5316645

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22, Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

PAPERTOWN
Λ. Κηφισίας 135, Τηλ.: 6995260

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, Τηλ.: 7488881, Fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64, Τηλ.: 9952410, Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

TELECLUB
Γερουλάνου 85 Τηλ.: 9946271-2

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί, Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104, Τηλ.: 9659413, Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34, Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

E-MOTION
Ι. Μεταξά 19 Τηλ.: 8980169, Fax: 8982484

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο ΠΛΑΖΑ, Τηλ.: 8945079

ONE WAY
Ι. Μεταξά 10, Τηλ.: 8946792

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

TELECLUB
Γιαννιτσοπούλου 3 Τηλ.: 9681626

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DIRECT TECHNOLOGIES
Μπόταση 4, τηλ.: 3301071

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

J.C.
Σολωμού 25, τηλ.: 3300900

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

ONE WAY
Στουρνάρη 16, Τηλ.: 3304278-9

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Πολυτεχνειούπολη (εντός ΕΜΠ) Τηλ. κέντρο: 3809821, fax: 3848254

TELECLUB
Δημοκρατίας 14 & Λεωφ. Παπάγου Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

GAME BUSTER
Χαροκόπου 123, τηλ.: 9570252

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302 Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

ONE WAY
Λασκαρίδου 112 Τηλ.: 9565383, 9565683

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

TELECLUB
Θησέως 60 Τηλ.: 9574371, 9588503

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

T&K
Δημοσθένους 51, Τηλ.: 9574750

ΚΑΡΕΑΣ

DIRECT TECHNOLOGIES
Αναπήρων Πολέμου 18, τηλ.: 7653882

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9 Τηλ.: 6234077

GAMEBUSTER
Λ. Κηφισίας 232 (Εμπορικό κέντρο "ΠΛΑΤΑΝΟΣ") Τηλ.: 8084564

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

SOFTWARE CENTER
Κηφισίας 263 (Εμπ. Κέντρο SEE & SHOP) Τηλ.: 8018978

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταίνης 2 & Ταξιαρχών, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Τηλ.: 8564265

ONE WAY
Φωκίωνος Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως Τηλ.: 8561366-7

TELECLUB
Κυψέλης 22 & Ύδρας Τηλ.: 8842998

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

ΔΙΟΔΟΣ
Λάμπρου Κατσώνη 45, Τηλ.: 8050178

DISCOVERY
Κηφισίας 83, Τηλ. κέντρο: 808745

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Φαβιέρου 5, Τηλ.: 2892000-30

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

E-MOTION
Χ. Τρικούπη 151 Τηλ.: 8001140, 8001795

ONE WAY
Χ. Τρικούπη 135

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

GAME BUSTER
Παλαιών Πατρών Γερμανού 13 Τηλ.: 2719793

MULTIRAMA
Λ. Ηρακλείου 291, Τηλ.: 2771553

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

DISK IMPEX
Κ. Παλαιολόγου 43 & Υγείας, Αμφιθέα, τηλ.: 9304079

GAMEBUSTER
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22
Τηλ.: 9560317
Fax: 9309638

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP COMPUTERS ΕΠΕ
Λ. Ηρακλείου 389,
Τηλ.: 2851401-3

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8,
Τηλ.: 9212121

Ν. ΨΥΧΙΚΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ, Μεσογείων 245

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

MULTIRAMA
Υμηττού 86, τηλ.: 7263243

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ONE WAY
Αγίου Αλεξάνδρου 3,
Τηλ.: 9882100

ΠΑΤΗΣΙΑ

ONE WAY
Πατησίων 376, Τηλ.: 2230564

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 166
Τηλ.: 4113723

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

MULTIRAMA
Ηρώων Πολυτεχνείου 38 & Σωτήρος Διός 15,
Τηλ.: 4133630

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Πραξιτέλους 165-167,
Τηλ.: 4297801

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

TELECLUB
Κουντουριώτου 165-168
Τηλ.: 4227379 (5 γραμμές),
Fax: 4131168
Τμήμα χονδρικής: Τηλ.: 4131169

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και Θηβών, Τηλ./Fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248,
Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

TELECLUB
Παν. Τσαλδάρη & Κ. Βάρναλη
Τηλ.: 5782379, Fax: 5726089

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

BIG CITY
Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου Τηλ.: 6848007-8, fax: 6848008

CD-CORNER
Βασ. Γεωργίου 40 & Βαλαωρίτου 7, Τηλ.: 6801771

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

ONE WAY
Βασ. Κωνσταντίνου 39
Τηλ.: 6800640-2

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72,
Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6,
Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

TOP SYSTEMS
Περικλέους 56, (2ος όροφος CHOLARGOS CENTER) Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

ΨΥΧΙΚΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Ομήρου 5, Τηλ.: 6779200-3

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

BIG CITY
Α. Σβώλου 1 & Α. Παπανδρέου 212, Νεάπολη, Τηλ.:031-637618, fax: 031-638013

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24,
Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

DISCOVERY
Εγνατίας 69
Τηλ. κέντρο: (031) 287960

E-MOTION
Αγγελάκη 10
Τηλ.: 031-234444, fax: 031-239794
Βενιζέλου 44, Αμπελόκηποι
Τηλ.: 031-727320, Fax: 031-727330

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15, Σίνδος,
Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

MICROCHIP CPM ΕΠΕ
Φιλιππουπόλεως 71
Τηλ.: 031-748751-61

TELECLUB
Βασ. Γεωργίου 23
Τηλ.: 031-859386, fax: 031-850974

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ Ι
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ ΙΙ
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3,
Τηλ.: 031-551184-7

ONE WAY
Τσιμισκή 137 και Δαγκλή,
Τηλ.: 031-234519

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Εθν. Αμύνης 40, 546 21
Τηλ. κέντρο: (031) 243660, fax: (031) 263153

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85,
Τηλ.: 031-863555,
Fax: 031-863442

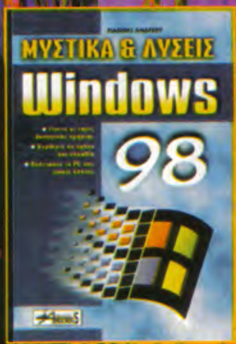
ΡΕΘΥΜΝΟ

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 54,
τηλ.: (0831) 54448

ΡΟΔΟΣ

MULTIRAMA
Γρ. Λαμπράκη 30-32,
Τηλ.: 0241-31604









Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

- Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ .... 3.100 *Σελίδες 106*
- Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200 *Σελίδες 384*

WINDOWS

- Β1. WINDOWS 95 P.G ....3.900 *Σελίδες 350*
- Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200 *Σελίδες 248*
- Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 *Σελίδες 160*
- Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800 *Σελίδες 448*
- Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800 *Σελίδες 736*
- Β6. WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200 *Σελίδες 254*
- Β7. WINDOWS 98 ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ 3.800

WORD PROCESSORS

- Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800 *Σελίδες 576*
- Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 *Σελίδες 318*
- Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900 *Σελίδες 216*
- Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7...............4.800 *Σελίδες 304*
- Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200 *Σελίδες 528*

GRAPHICS & CAD

- Ε1. 3D STUDIO MAX............12.800 *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916*
- Ε2. 3D STUDIO MAX 2 ....8.900 *Σελίδες 648*
- Ε3. COREL DRAW 7 ....7.900 *Σελίδες 624*
- Ε4. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600 *Σελίδες 384*
- Ε5. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200 *Σελίδες 356*
- Ε6. PHOTOSHOP 3.................5.200 *Σελίδες 244*
- Ε7. 3D STUDIO 3&4...............9.300 *Σελίδες 750*
- Ε8. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....4.200 *Σελίδες 334*
- Ε9. AUTOCAD 14 ....6.800 *Σελίδες 400*
- Ε10. LIGHTWAVE ....3.200 *Σελίδες 120*
- Ε11. COREL DRAW 8...............8.500 *Σελίδες 600*
- Ε12. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........5.200 *Σελίδες 384*

SPREADSHEETS

- Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. ....3.500 *Σελίδες 248*
- Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800 *Σελίδες 256*

DATABASES

- Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800 *Σελίδες 276*
- Η2. SQL ....5.200 *Σελίδες 226*

DTP

- Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH ....5.200 *Σελίδες 288*

ON-LINE & INTERNET

- Ι1. WEB GUIDE ....6.200 *Σελίδες 320*
- Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY ....9.300 *Σελίδες 520*
- Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300 *Σελίδες 112*
- Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR...3.300 *Σελίδες 112*
- Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300 *Σελίδες 640*
- Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ .....6.800 *Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 400*
- Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ.........................3.300 *Σελίδες 136*
- Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML..........................3.300 *Σελίδες 152*
- Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300 *Σελίδες 136*
- Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET (Νέα έκδοση) 6.900
- Ι11. WWW BROWSERS ....3.300 *Σελίδες 156*
- Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC..............3.300 *Σελίδες 122*

B U S I N E S S

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

- Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800 *Σελίδες 256*
- Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING ....2.800 *Σελίδες 104*
- Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.800 *Σελίδες 108*
- Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ....2.800 *Σελίδες 96*
- Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ............................4.100 *Σελίδες 234*
- Π6. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ..4.600 *Σελίδες 308*

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

- Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100 *Σελίδες 104*
- Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800 *Σελίδες 104*
- Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ....2.800 *Σελίδες 96*
- Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ .... 4.100 *Σελίδες 200*
- Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ....4.800 *Σελίδες 302*
- Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800 *Σελίδες 342*
- Ρ7. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100 *Σελίδες 216*

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

- Σ1. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ.......2.800 *Σελίδες 102*
- Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....2.800 *Σελίδες 100*
- Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.800 *Σελίδες 102*
- Σ4. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100 *Σελίδες 208*
- Σ5. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ..2.800 *Σελίδες 120*
- Σ6. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ....4.100 *Σελίδες 280*

MANAGEMENT

- Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ.............4.100 *Σελίδες 168*
- Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800 *Σελίδες 112*
- Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800 *Σελίδες 112*
- Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ ....2.800 *Σελίδες 108*
- Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ.......................2.800 *Σελίδες 100*
- Τ6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100 *Σελίδες 224*

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω............................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4...................3.300
Σελίδες 152

I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA..................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ........................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX.................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART 12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι 15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER...........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

01. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

02. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

03. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

04. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

05. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

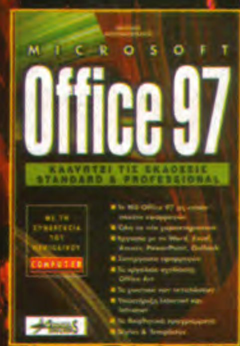
06. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ...................3.900
Σελίδες 232

07. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

08. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432







ΔΙΑΦΟΡΑ

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ.........................2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ...........................2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ..................3.800
Σελίδες 280

Φ6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

Φ7. ΤΙΓΚΑΝΑ (1ος τόμος).......4.800
Σελίδες 448

Φ8. ΤΙΓΚΑΝΑ (2ος τόμος).......4.200
Σελίδες 320

Φ9. ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΧΩΡΟ..............................3.200
Σελίδες 184



ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε <u>τώρα</u> τα τεύχη που σας λείπουν!

PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Software Center









HARD DISKS

QUANTUM 10,2 EL	65.900
QUANTUM 3,2 EX	37.900
QUANTUM 5,1 EL	44.900
QUANTUM 6,4 EX	47.000
QUANTUM 7,6 EL	56.900
SEAGATE 4,3	42.000
WESTERN DIGITAL 4,3 GB	40.000



MODEMS

MODEM 55.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ	16.900
SUPRA 55.600 EXT V90 <New>	28.900
SUPRA 55.600 INT VOICE	23.900
U.S. ROBOTICKS 56K EXT VOICE	33.900
ZOOM 55.600 EXT	[illegible]8.900



SCANNERS

AVISION 9.600dpi	20.900
EPSON 7000	85.000
CANNON 250	37.000
PRIMAX 9.600dpi	23.000

CASES

FULL TOWER ATX 200W	16.900
MIDI TOWER 200W	8.900
MIDI TOWER ATX 200W	13.900
MINI TOWER 200W	7.900

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.

MONITORS

EIZO F35 15"	105.900
EIZO F55S 17"	159.900
EIZO 19"	299.000
FUJITSU 15" (1.280x1.024)	65.900
FUJITSU 17"	105.000
HITACHI 15"	74.900
MONITOR 15" DIGITAL	45.000
MONITOR PHILIPS 14"	37.900
PHILIPS 15"	64.900
SONY 100 ES 15"	79.000
SONY 100 GST 15"	98.000
SONY 200 ES 17"	130.000



ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ

CREATIVE Banshee 16MB	34.000
CREATIVE Voodoo 2 12MB	39.000
DIAMOND 460 8MB AGP	20.900
DIAMOND 550 TNT 16MB AGP	44.000
DIAMOND MONSTER Voodoo 2 12MB	44.000
INTEL i740 8MB AGP	13.900
MATROX MILLENNIUM G200 8MB AGP	31.900
MATROX MYSTIQUE 220 4MB	32.900
MATROX PRODUCTIVA 8MB AGP	25.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 4MB	8.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 4MB AGP	9.900

CPUs

AMD 266 MHz	30.900
CELERON 300 MHz	31.000
CELERON 333 MHz cash	42.900
CYRIX 233 MHz	18.900
INTEL MMX 233 MHz BOX	39.900
INTEL PENTIUM II 333 MHz	61.900
INTEL PENTIUM II 350 MHz	75.000
INTEL PENTIUM II 400 MHz	114.900
INTEL PENTIUM II 450 MHz	159.000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

PRINTERS

EPSON STYLUS 1520	270.000
EPSON STYLUS 440	51.900
EPSON STYLUS 640	66.900
EPSON STYLUS 740	88.900
EPSON STYLUS 850	115.900
EPSON STYLUS PHOTO 700	83.900
HP DESKJET 690C+	55.900
HP DESKJET 710C	58.900
HP DESKJET 720C	75.900
HP LASETJET 6L	105.900

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

16 BIT COMPATIBLE	4.900
SOUNDBLASTER 128 PCI	12.000
SOUNDBLASTER 64 PCI	10.900
SOUNDBLASTER AWE 64 GOLD	45.000
SOUNDBLASTER AWE 64 PnP	14.900
SOUNDBLASTER VIBRA 16 BIT	7.900
YAMAHA 16 BIT	5.900

SIMMs

128 MB 168 PIN SD RAM	56.900
128 MB DIMM 168 PIN 100 MHz	55.900
16 MB SIMM 72 PIN BRAND	9.900
32 MB DIMM 168 PIN SDRAM	12.500
32 MB SIMM 72 PIN BRAND	17.900
64 MB DIMM 168 PIN 100 MHz	27.900
64 MB DIMM 168 PIN SD RAM	25.900

ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ PC GAMES ΑΠΟ 5.000 ΩΣ 9.000 ΔΡΧ.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

FULL TOWER ATX 200W
INTEL PENTIUM II 400 MHz
64 MB DIMM 168 PIN 100 MHz
QUANTUM HARD DISK 6,4 GB
CD-ROM HITACHI 32x
INTEL i740 8MB AGP
SOUNDBLASTER 64 PCI
QDI BRILLIANT I 440 BX ATX
SONY 100 ES 15" Trinitron Monitor
FLOPPY DISK 1,44, MOUSE 3 KEYS
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104 KEYS WIN95
ΗΧΕΙΑ 80 WATT

368.000

CD-ROMs - CDR - DVD

DVD-ROM CREATIVE	65.900
HITACHI 32x	13.900
PIONEER 36x	17.900
PHILIPS 3610 SCSI 2-2-6	79.900
PLEXTOR SCSI 32x	35.900
PLEXTOR SCSI CD RECORDER 4x12	88.900
TOSHIBA 32x IDE	17.900
YAMAHA 4260 SCSI 2-4-6	93.900
YAMAHA 4416 SCSI 4-4-12	120.900



MOTHERBOARDS

LUCKY STAR BX I 440 ATX	34.900
QDI LEGEND 1 για PENTIUM II ATX	30.900
QDI LEGEND 5 για PENTIUM II ATX	25.900
QDI BRILLIANT I 440 BX ATX	32.900
ELPINA 729 BX with sound 16bit PCI	27.900

ACCESSORIES

FLOPPY DISK 1,44	5.000
VIDEO BLASTER WEB CAMERA	20.000
VIDEO HIGHWAY & Remote Control	28.000
ΗΧΕΙΑ 3D 160W	13.000

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

MINI TOWER 200W
CELERON 333 MHz
32MB DIMM 168 PIN SD RAM
QUANTUM 3,2 EX
CD-ROM HITACHI 32x
VIRGE 3D DX 64 BIT 4 MB
SOUNDBLASTER 64 PCI
QDI LEGEND PENTIUM II
MONITOR 15" DIGITAL
FLOPPY DISK 1,44
MOUSE 3 KEYS
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104 KEYS WIN95

215.000

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ

- **ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 5235260 - 5233837**
- **ΚΗΦΙΣΙΑΣ 263, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "SEE & SHOP", ΚΗΦΙΣΙΑ, ΤΗΛ.: 8018978**

VISA

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%.